



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO**  
**CURSO DE BIBLIOTECONOMIA**

**SANDRO VALDELISTEN NUNES FERNANDES**

**A CONDIÇÃO DA INFORMAÇÃO NA ERA DIGITAL: SELEÇÃO PARA  
INSANIDADE SOCIAL?**

**FORTALEZA**

**2022**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- F411c Fernandes, Sandro.  
A condição da informação na era digital : seleção para sanidade social / Sandro Fernandes. – 2022.  
62 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades,  
Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2022.  
Orientação: Prof. Dr. Antonio Wagner Chacon Silva.
1. redes sociais. 2. comunicação digital. 3. alienação. I. Título.

CDD 020

---

SANDRO VALDELISTEN NUNES FERNANDES

A CONDIÇÃO DA INFORMAÇÃO NA ERA DIGITAL: SELEÇÃO PARA INSANIDADE  
SOCIAL?

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia do Departamento de Ciências da informação, ofertado pelo Centro de Humanidades da Universidade Federal do Ceará, como requisito para a obtenção do diploma de bacharelado em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Antonio Wagner Chacon Silva.

FORTALEZA

2022

SANDRO VALDELISTEN NUNES FERNANDES

A CONDIÇÃO DA INFORMAÇÃO NA ERA DIGITAL: SELEÇÃO PARA INSANIDADE  
SOCIAL?

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia do Departamento de Ciências da informação, ofertado pelo Centro de Humanidades da Universidade Federal do Ceará, como requisito para a obtenção do diploma de bacharelado em Biblioteconomia.

Aprovado em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Antonio Wagner Chacon Silva (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Luiz Tadeu Feitosa  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

## **AGRADECIMENTOS**

O trabalho escrito só foi possível através dos conhecimentos proporcionados pelo Curso de Biblioteconomia e os estudos que levaram à ampliação de minha visão crítica da sociedade, assim como tato e sensibilidade para poder aplicar essas noções na realidade, me proporcionando uma formação acadêmica.

Com isso, gostaria de agradecer à orientação do Prof. Wagner Chacon, que escutou minhas hipóteses, observações e análises antes que eu tivesse a capacidade de transformar isso em uma linha de raciocínio, me ajudando a encontrar aplicabilidade.

Também gostaria de agradecer professores componentes e suplente da banca de avaliação, Prof. Tadeu Feitosa, Prof. Jefferson Veras, e Profa. Giovanna Farias por terem me permitido tomar vosso tempo, e pela colaboração neste final de jornada.

Assim como aos meus amigos e familiares por terem me dado suporte em todo esse caminho, e me ajudado quando tudo ficou difícil demais para suportar sozinho.

Gostaria de agradecer ao bodhisattva Manjushri, cuja espada flamejante corta a escuridão da ignorância, e ilumina o caminho para a sabedoria, reduzindo as ilusões a pó.

E por fim, gostaria de agradecer ao presidente Luiz Inácio Lula da Silva, e a ex-presidente Dilma Vana Rousseff, pois sem o trabalho realizado em prol da educação em seus governos, pessoas como eu não teriam as oportunidades para frequentar uma instituição de tamanho prestígio como a UFC, tendo assim nos dado a chance de ter uma educação de qualidade a nível acadêmico.

This is the way the world ends  
This is the way the world ends  
This is the way the world ends  
Not with a bang but a whimper.

(ELIOT, 1934, p. 128)

## RESUMO

A internet e os meios de comunicação digitais alteraram profundamente as formas como indivíduos interagem entre si, e com as informações que consomem em seu dia a dia, todavia, quanto mais usados mais desenvolvem-se em um mundo próprio, uma realidade digital que consome o próprio usuário. Através da literatura reunida, e de análises empiristas, esse trabalho busca observar de forma crítica a realidade construída em ambientes on-line, assim como seus efeitos na comunicação de indivíduos, consumo de informações e desenvolvimento cognitivo do usuário da informação, assim como a observação das consequências da digitalização da realidade na formação do indivíduo digital, e como esses fatores poderão desenvolver-se no futuro. O trabalho apresenta uma visão crítica aos impactos negativos já observáveis, de infantilismo, limitação intelectual, hostilidade, alienação, e a construção de um estado de permanência crônica em espaços virtuais através da análise de linguística, interações sociais e formação de identidades em ambientes digitais que exploram as noções de anonimidade e exposição do sujeito.

Palavras-chave: redes sociais; comunicação digital; alienação.

## RESUMÉ

L'inter-net et les médias numériques ont changé profondément la façon dont les individus interagissent entre eux et avec les informations qu'ils consomment au quotidien, cependant, plus ils sont utilisés, plus ils se développent dans un monde à part, une réalité numérique qui consomme l'utilisateur lui-même. À travers la littérature recueillie et les analyses empiristes, ce travail vise à observer de manière critique la réalité construite dans les environnements en ligne, ainsi que ses effets sur la communication des individus, la consommation d'information et le développement cognitif de l'utilisateur d'informations, ainsi que l'observation des conséquences de la numérisation de la réalité dans la formation de l'individu numérique et comment ces facteurs peuvent évoluer à l'avenir. Le travail présente une vision critique des impacts négatifs déjà observables de l'infantilisme, de la limitation intellectuelle, de l'hostilité, de l'aliénation et de la construction d'un état de permanence chronique dans les espaces virtuels à travers l'analyse de la linguistique, des interactions sociales et de la formation de l'identité dans des environnements numériques qui explorent les notions d'anonymat et d'exposition du sujet.

Mots-clés: réseaux sociaux; communication numérique; aliénation.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Captura de tela de um tweet de Royce White .....	51
Figura 2 – Captura de tela de um tweet do perfil Séries Brasil .....	52
Figura 3 – Captura de tela de um tweet de Samuel Pancher .....	53
Figura 4 – Captura de tela de uma interação no Twitter .....	54
Figura 5 – Captura de tela de uma discussão no Twitter .....	55

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>A CONDIÇÃO DIGITAL .....</b>	<b>10</b>
2.1	O ANALÓGICO, O DIGITAL E A CONDIÇÃO HUMANA .....	13
2.1.1	O analógico como natureza humana .....	15
2.1.2	A digitalização da realidade .....	18
2.2	SOBRE A TEXTUALIDADE DIGITAL .....	22
2.2.1	A linguagem da Web 2.0 .....	23
2.2.2	Legitimidade da realidade .....	31
2.3	ALIENAÇÃO COMO IDENTIDADE COLETIVA .....	37
2.3.1	Identidade performativa .....	40
2.4	O SUJEITO PTOLOMAICO .....	44
<b>3</b>	<b>AS CONSEQUÊNCIAS .....</b>	<b>47</b>
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>56</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>60</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O começo do século XXI não marcou apenas o nascimento de um novo milênio, mas também o de um novo mundo, no qual a transição entre a vida analógica que a humanidade vinha levando, agora aceleradamente, abstrai-se em direção do plano digital, desde a informação consumida em massa, até a construção de mercados, indústrias e outras megaestruturas que tanto dão suporte quanto promovem o avanço da digitalidade.

Então, mesmo antes ter tido sua situação escalada ao ponto que chegou, a tecnologia digital já vinha sendo promovida como alvo de publicidade para o novo milênio, o próximo passo do progresso, ou, levando em consideração o setor mais dramático e enfático da publicidade, uma ferramenta chave para o desenvolvimento da civilização, que modificaria eternamente todos os sistemas de produção, comunicação, e interação humana. Todavia, com tamanho investimento, pouco interesse poderia ser posto em críticas às intenções por trás de todo este processo, além da dificuldade que poderia-se ter em envisionar as consequências futuras, principalmente as negativas.

Isto é, em parte, como Robert Hassan (2020) contextualiza o processo histórico de transição entre os mundos analógico e digital, e o nascimento do problema o qual identifica como *Condition of Digitality*, em seu livro homônimo, todavia, mesmo tendo foco nas perspectivas das ciências sociais, e em especial a sociologia, sua crítica apresenta uma multitude de aplicações interdisciplinares que permitem questionamento, análise e aplicação de seus estudos na proposta seguinte: como a digitalidade afetou a comunicação e a formação do sujeito em uma sociedade crescentemente digital?

Esse questionamento poderia ser reescrito de diversas formas, explorando a variedade de pequenas questões quais carregam o mesmo tom, como, por exemplo, como a era digital impactou no campo da intertextualidade discursiva e meios de comunicação (KIRBY, 2008), como alterou os relacionamentos e comportamentos sociais de indivíduos digitais (ESTÉVEZ, 2009), como isso impactaria a cognição humana como um todo (JAEGGI, 2014), e é claro, as consequências políticas que isso trouxe, abordado por Hassan ao longo de sua obra.

Todas essas obras e escritores encontram em um mesmo objeto tanto a causa quanto a consequência de suas problemáticas, a informação como produto de um novo tipo de mercado, desde seu consumo, produção, comercialização e propagação na era digital, ou como melhor dito, na era pós-revolução informacional (HASSAN, 2020), o que leva à proposta de trazer seus estudos, e contextualizá-los dentro das ciências da informação, em

uma revisão de literatura que pode trazer resposta a problemas pertinentes supérveis com o conhecimento reunido de outras áreas das ciências humanas.

No mais, a condição da informação dentro da digitalidade apresenta-se como um campo fértil para o estudo do novo perfil de indivíduo que habita as redes digitais, seja ele o indivíduo digital (HASSAN, 2020), o pseudo-moderno (KIRBY, 2008), ou os herdeiros do que havia sido identificado como indivíduo pós-moderno (HARVEY, 1990; LYOTARD, 1984), assim como o estudo de como essas redes provocam essas mudanças de comportamento e de competência cognitiva levando à exploração mercantil desse novo perfil de ser humano (PARISER, 2011).

## **2 A CONDIÇÃO DIGITAL**

A internet desenvolveu-se como um meio de comunicação hegemônico no século XXI, não apenas apropriando-se da função de outros meios estabelecidos, mas servindo de anfitriã para uma pluralidade de expansões de cada um desses, em uma rede sempre presente, atualizada, que acabou por quebrar fronteiras, e tornar o mundo menor e mais rápido, tendo cada aspecto da vida humano lentamente absorvido pela rede, desde o consumo de notícias, à vida social e entretenimento.

Tal qual uma narrativa de ficção científica, a rede conecta todos os que têm acesso, e os mantém satisfeitos com conteúdo sem fim, em um constante fluxo de produção, consumo, descarte e acúmulo, o que viria a ser chamado indústria da informação, quarta revolução industrial, ou ideologia do Vale do Silício (HASSAN, 2020), o que não apenas torna o indivíduo usuário desses sistemas em consumidores, mas também em produtores de material, no qual podem ser explorados, extrapolando os conceitos materiais de acúmulo de capital, em uma nova era de valor abstrato, alienado e, por assim dizer, digitalizado.

Todavia, antes de adentrar ao campo da digitalidade, é importante destacar uma das teorias bases para a construção deste trabalho, apresentada inicialmente em 1976 pelo escritor britânico Richard Dawkins em seu livro *O Gene Egoísta*, ao fechar o último capítulo de seu livro decide comentar sobre uma nova concepção de herança humana que dialoga de forma análoga à concepção biológica de gene.

Penso que um novo tipo de replicador surgiu recentemente neste mesmo planeta. Está bem diante de nós. Está ainda na sua infância, flutuando ao sabor da corrente no seu caldo primordial, porém já está alcançando uma mudança evolutiva a uma velocidade de deixar o velho gene, ofegante, muito

para trás. [...] O novo caldo é o caldo da cultura humana. Precisamos de um nome para o novo replicador, um nome que transmita a idéia de uma unidade de transmissão cultural, ou uma unidade de *imitação*. “Mimeme” provém de uma raiz grega adequada, mas eu procuro uma palavra mais curta que soe mais ou menos como “gene”. Espero que os meus amigos classicistas me perdoem se abreviar mimeme para *meme*. Se isso servir de consolo, podemos pensar, alternativamente, que a palavra “meme” guarda relação com “memória”, ou com a palavra francesa *même*. (DAWKINS, 2007, p. 341-342)

Esse novo replicador seria o que viria a chamar-se de “meme,” que apesar de seu atual uso informal atualmente, apresenta-se como uma ideia de replicação de informação para além da noção científica, no caso, uma replicação de cultura e comportamento humano, responsável pela sobrevivência, propagação e desenvolvimento de identidades etnológicas, apesar de que vale ressaltar que o uso informal não encontra-se errado, apenas facetado dentro de uma realidade um pouco diferente do que Dawkins poderia prever nos anos de 1970, mas ainda compreendido em elementos de sua teoria.

Sendo assim, o que Dawkins denomina de meme, análogo ao gene humano, serve como replicador de cultura, costumes, arte, e comportamentos humanos, evolui com o tempo ou enraíza-se como uma identidade de uma sociedade, civilização ou grupos menores que encontram-se dentro desta, de acordo ou não com as normas sociais vigentes, e portanto, sendo objeto tanto de conservadorismo quanto de renovação de um grupo através de um ciclo de imitação, mutação e conservação desses memes.

Ademais, Dawkins explica que cada aspecto da cultura humana pode ser visto como um meme, desde um elemento pequeno de uma cultura, uma tradição sazonal, ou um certo modo de comportamento diante de alguma situação de interação social, até algo grande e imponente, como religiões, leis, e identidades auto-afirmadas, todas essas dependentes de um “grau de sobrevivência,” ou seja, o quanto conseguem enraizar-se dentro de uma cultura, e assim garantir mesmo com sua alteração, sua sobrevivência para gerações seguintes.

Considere a idéia de Deus. Não sabemos como ela surgiu no *pool* de memes. Provavelmente, originou-se muitas vezes por “mutações” independentes. De todo modo, é uma ideia realmente muito antiga. Como se replica? Pela palavra falada e escrita, auxiliada pela boa música e pela grande arte. Por que ela tem um grau de sobrevivência tão elevado? O leitor deve lembrar-se de que “grau de sobrevivência”, aqui, não se refere a um gene num *pool* de genes, mas sim a um meme no *pool* de memes. Na verdade, a pergunta significa “O que há na idéia de um deus que lhe confere estabilidade e penetração no ambiente cultural?”. O valor de sobrevivência do meme Deus no *pool* de memes resulta do seu grande apelo psicológico. Ele fornece uma

explicação superficialmente plausível para questões profundas e perturbadoras a respeito da existência. (DAWKINS, 2007, p. 343)

A imitação de uma determinada informação leva à propagação da mesma, uma propagação desenvolvida através do cultivo desse meme que enraíza-se dentro da sociedade, e, apesar da perspectiva religiosa apresentada, não realmente há uma limitação para o que é um meme, pode ir de uma opinião, uma informação avulsa, ao setor de uma ideologia inteira, desde que ofereça significado a um grupo que o busca, o aceita, assim como uma informação e seu usuário.

Assim como a informação contida em um meme quaisquer pode variar, o possível emissor de um meme pode ir desde alguém relativamente irrelevante, que o compartilha nos círculos pessoais de sua vida particular, a figuras públicas, líderes sociais, políticos, e chefes de estado, qualquer indivíduo pode, e irá, compartilhar memes ao longo de suas interações sociais, sua posição altera o fator de impacto e responsabilidade, mas suas habilidades não. Com o advento da internet, qualquer indivíduo ganha uma posição de potencial destaque, julgamento coletivo, e, de certa forma, voz, no qual grupos podem ou não identificarem-se, ou condenar.

Temos aqui a noção de um sujeito que se reinventa a partir de um Outro Primordial, ou seja, que carrega consigo as marcas estruturantes do discurso social e a partir delas se reinventa e se subjetiva, ao mesmo tempo que encobre essa identificação. Trata-se, então, não de uma determinação subjetiva, mas de uma sobre-determinação na qual a pluralidade compõe o sujeito. (SILVA; GARCIA, 2011, p. 191)

Ao contextualizar com o texto de Silva e Garcia, sobre a produção da subjetividade no século XXI, é possível ver que as teorias de Dawkins não afastaram-se muito do que veio a tornar-se o perfil do indivíduo nos meios de comunicação contemporâneos. As consequências desse pensamento é posteriormente explorado no artigo citado, todavia, tais análises serão expostas posteriormente neste trabalho quando melhor contextualizadas a partir do conhecimento de outros autores além de Dawkins.

Dos três fatores que sustentam o sucesso propagador de um meme, segundo a teoria de Dawkins, a fidelidade de cópia apresenta-se como a mais interessante, que remonta ao dito sobre a capacidade de um meme de alterar-se, neste caso, cada indivíduo irá alterá-lo de alguma forma durante o seu processo de consumo e compartilhamento, tornando cada imitação apenas uma versão do original, que levará a mais variações, ao ser compartilhadas com outros indivíduos. Logo, também é atribuído ao meme a ideia de competição, de

egoísmo, e de manipulação, pois o valor de um meme é atribuído à capacidade dele de se propagar, mesmo que por um breve período, ou por se enraizar dentro de uma sociedade inteira, invadindo espaços e os alterando, fortificando costumes, ideias, opiniões e ideologias.

Se um meme dominar a atenção de um cérebro humano, tem de fazê-lo à custa de memes “rivais”. Outras mercadorias pelas quais os memes competem são o tempo no rádio e na televisão, os espaços publicitários, o número de linhas nas colunas dos jornais e o espaço nas estantes das bibliotecas. (DAWKINS, 2007, p. 350)

Acerca dessa condição de competitividade, e dominação da atenção humana, um uma perspectiva crítica de Pariser (2011) contempla essa noção dentro dos sistemas digitais, que será posteriormente explorado, devido à condição de que, dentro da indústria da informação, o usuário é um produto que irá produzir lucro através de seu tempo dentro das redes (HASSAN, 2020), logo a quantidade de tempo que dedica ao uso destas, o que faz, compartilha, e os dados coletados de todo esse processo é essencial para o funcionamento de grande parte do sistema, o que parte do acúmulo de capital que movimenta a indústria da informação.

Então, se o tempo de uso de meios de comunicação modernos, ou seja, a internet, está diretamente ligado ao domínio social, e literalmente qualquer indivíduo dentro deste ambiente pode tornar-se um propagador de memes, a informação não apresenta-se mais como apenas uma correlação entre dados e conhecimento, mas também como um estrutura capaz de formar contexto, tendo cada aspecto da realidade digital transformada a partir de contextualização de informações que não chocam-se, divergem-se ou entram em desacordo de fato, mas coexistem, competindo pela atenção de um público maior, este, alienado pelo contexto no qual foi inserido, é mantido por períodos cada vez maiores de tempo, agora assimilado pela abstração digital, como uma espécie de dupla alienação, primeiramente por sua condição social e material, e agora, alienado de seu próprio ambiente e natureza (JAEGGI, 2014).

Acerca disso, Hassan (2020) também refere-se a este fenômeno como sublimação da realidade, ao citar, é claro, os estudos sobre alienação de Jaeggi, um processo de alienação da materialidade do mundo analógico, ao ser deslocado para um mundo virtual simbolicamente através do processo de desviar seu foco de seus arredores e fixá-lo na tela de um dispositivo eletrônico. Hassan também discorre sobre as consequências deste deslocamento entre mundos analógicos e digitais, isso será melhor apresentado a seguir.

## 2.1 O ANALÓGICO, O DIGITAL E A CONDIÇÃO HUMANA

Ao longo do século XX, a transição entre o formato tecnológico analógico e o digital estendeu-se desde a criação do primeiro computador eletrônico, no início do século, até sua real aplicação, após suficientemente desenvolvido, na estrutura social que modificava-se em direção ao novo milênio. Tal processo de revolução tecnológica já podia ser visto desde cedo, que como apresenta Hassan (2020), já iniciava seus debates no conjunto de dez conferências intituladas *Macy Conferences*, entre os anos de 1946 e 1953, um evento interdisciplinar que buscava a conversa entre diferentes campos do conhecimento acerca do que viria a ser o nascimento do campo da cibernética. Esses diálogos, marcados por ruídos comunicativos, desentendimentos ideológicos, e um violento contexto pós-guerra, lentamente caminharam para um diálogo em uma linguagem comum, uma preparação para uma nova ordem social, moldada pelo início da guerra fria, a separação entre o ocidente e as novas nações socialistas, a crescente importância e eventual hegemonia americana no contexto da política internacional, e uma nova cultura militar que lentamente dominaria cada campo da vida mundana, no qual a novidade da tecnologia digital apresentaria uma série de funções nessa nova ordem mundial.

The history of the shift to automated digital systems is unavoidably a technical one. But technological forms and functions were shaped by particular ideological choices that emerged out of the inter-agency closed world discourses within the overall context of US government Cold War strategy. And these were discourses that were themselves shaped by a military-industrial complex rationality. [...] Automated and comprehensive digital systems would act upon a chaotic and dangerous world, a world to be rendered controllable and orderable as a rationalised time and space by ‘intelligent’ computers under the ‘ultimate’ control of a military-political elite. The paradox is that the prosecution of war (and the function of the economy) has never been separate from the very human world of individual and collective irrationality, of conceit and paranoia within a socio-cultural and political context of uncertainty—and not least from a technologically-induced hubris. (HASSAN, 2020, p. 40)

Nesse contexto, o nascimento da internet, originalmente *Arpanet*, surge dentro de uma discussão ideológica que já poderia ser vista desde as conferências organizadas pela Fundação Josiah Macy Jr., podendo ser observadas em um questionamento entre o matemático Norbert Wiener, e o sociólogo Paul Lazarsfeld, sobre o significado de “digital,” onde sua relação com o meio analógico é simplificado, em outras palavras, através da correlação: analógico denota continuidade, enquanto digital, descontinuidade.

Ao apresentar a conversa acima, Hassan (2020, p. 39) comenta sobre o caráter ideológico que algumas várias das personalidades acadêmicas presentes no evento apresentavam, sendo estas relacionadas ao certo tom positivista que cercava as conclusões



desses debates, um retorno às heranças iluministas científicas que permeavam os acadêmicos presentes, de certa forma, a cibernética e a natureza da nova tecnologia digital simplificaria o caos da realidade imediata, transpondo em código as soluções para um mundo em uma forma completamente racional, objetiva, e direta, o que não se distancia muito dos pensamentos positivistas previamente mencionados.

[...] the ‘confusion of philosophy [was] gradually replaced by the precision and clarity of science.’ Only computing could order the world in the required way. And with networked computers the only feasible solution to Cold War exigencies, digital computers began to shape the technological core of the world’s foremost military and economic power, first in defence systems, spreading then into business, and then further into culture and society. (HASSAN, 2020, p. 41)

Então, se a tecnologia digital significa objetividade racional, e pode ser aplicada para o melhor funcionamento das estruturas sociais criadas pelo sistema capitalista, toda forma de tecnologia que viria antes da dessa revolução seria denominada analógica, devido à sua condição análoga ao processo natural o qual complementa, por exemplo, um trem movido a vapor seria analógico pois é uma tecnologia análoga ao transporte a pé, a cavalo ou charrete, e é contínua, possuindo um começo e fim, ao longo de uma rota que pode ser visualizada e racionalizada por um indivíduo qualquer, ou, em outro exemplo, um disco de vinil cujas ranhuras levam à reprodução de sons, imitando pregas vocais. Ademais, outras características separam as tecnologias analógicas e digitais, sendo posteriormente comentadas quando melhor contextualizadas.

Com uma mudança de paradigma tão brutal, é necessário questionar o significado do impacto dessas tecnologias para além do funcionamento do sistema social, e da lógica objetivista apresentada anteriormente, levando o questionamento do impacto de tal mudança para a realidade imediata onde encontra-se o sujeito, e consequentemente complicando o que o mundo digital busca simplificar.

### 2.1.1 O analógico como natureza humana

Ao contextualizar a tecnologia digital como o fruto de uma nova ordem mundial, movida pelos interesses políticos e econômicos de um sistema ocidental capitalista, e a tecnologia analógica como uma condição derivada do contato do ser humano com a natureza ao longo de seus milhares de anos de desenvolvimento, é importante questionar como esse processo de transição afetou a percepção do indivíduo sobre si, assim como sua posição neste

mundo, nos sistemas de poder, exploração e capital, além de questionar sobre a natureza da humanidade.

The rise of digital means that we need to consider again what capital is and what capital does by way of digital's turbo-charging of capital's own preconditions. Moreover, pervasive and networked digitality gives the processes of exploitation, reification and instrumentalisation a scope that was not possible in earlier (modern) iterations of capitalism, and which as far as machine technology goes. (HASSAN, 2020, p. 44)

Em uma breve simplificação, a natureza do ser humano é analógica, e esta é derivada do contato entre a humanidade e a natureza, marcando também sua dependência da mesma, seria nesse contexto onde as atuais estruturas de poder nasceriam, e com a digitalização da realidade, as noções previamente observadas a partir materialismo acabam necessitando de novas abordagem para poderem ser visualizadas nesse novo contexto social. Essa simplificação não é uma tentativa de explicação cega, mas sim uma afirmação inicial de onde pode-se explorar as características principais dessa observação, e as consequências da digitalização da sociedade como uma condição enfrentada pela humanidade.

If we accept that we are not separate from either nature or the technologies we derived from imitating nature, and that to be considered analogue we must be able to comprehend the link between a technology's movement and its effect, then with the arrival and rise to domination of digital logic we are bound to ask where we stand in relation to the analogue and digital. And so I will turn to a consideration of the analogue human in our present circumstances—a world 'turned into a gigantic word processor, orbited by satellites and shrouded by an ether of information (HASSAN, 2020, p. 49)

Desta forma, a condição analógica é derivada de um estado de imitação, logo o ser humano é moldado por seu contato com a natureza, o desenvolvimento de tecnologias é guiado pela necessidade de melhor lidar com o ambiente ao seu redor, e portanto, sendo a inserção da lógica digital uma condição imposta, tornando-se assim impossível não questionar os intuitos desses sistemas em questão, e portanto, relacionar essa condição com estruturas de poder e dominação.

Diferente de humanos, máquinas lidam com a realidade dentro de um outro plano de racionalidade, aquilo que cria o processo de entendimento humano não está presente em um sistema eletrônico, como dito anteriormente, existe uma dependência em uma lógica contextual contínua, a percepção de um fluxo de eventos que constroem rotina, e desenvolvem sentido, tal qual o exemplo do trem a vapor, existe um começo, meio e fim observável em

todo o processo de racionalização analógico, que inclusive não depende apenas da racionalização.

Dentro dos processos cognitivos humanos, o irracional também apresenta um valor tão grande quanto o racional, e constrói a comunicação e cultura de uma sociedade, isso não é apenas apresentado por Hassan (2020) e Estévez (2003), mas também, por exemplo, nas assertivas de Baudrillard (1983) sobre comunicação, que será apresentado posteriormente, mas é conveniente denotar essa oposição entre a natureza humana e a condição da digitalidade:

The machine seemed to understand time and space, but it didn't, not as we do. We are analog, fluid, swimming in a flowing sea of events, where one moment contains the next, is the next, since the notion of 'moment' itself is the illusion. The machine it is digital, and digital is the decision to forget the idea of the infinitely moving wave, and just take snapshots, convincing yourself that if you take enough pictures, it won't matter that you've left out the flowing, continuous aspect of things. You take the mimic for the thing mimicked and say, Good enough. But now I knew that between one pixel and the next no matter how densely together you packed them the world still existed, down to the finest grain of the stuff of the universe. (ESTÉVEZ apud ULLMAN, 2003, p. 402)

Nesse trecho de Ullman selecionado por Estévez, é ressaltado a diferença de compreensão de tempo-espaço entre uma máquina e um ser humano, além da afirmação anterior sobre a fluidez contínua de experiências que compõem a percepção cognitiva da realidade pelo ser humano, para além da racionalização de uma máquina, mas em especial, é destacado em Ullman a característica de imitação, não apenas apresentada também por Hassan, mas anteriormente por Dawkins em sua teoria dos memes.

isto é, se a humanidade desenvolve-se através do compartilhamento de memes por natureza, e máquinas, com seu modo de produção racional alteram a percepção humana sobre tempo-espaço, conseqüentemente modificando comportamentos humanos com maior facilidade que o cenário oposto, uma máquina, apesar de não poder criar um meme, devido à sua falta de autonomia, pode selecionar e contextualizar outros já estabelecidos, dentro de sua lógica de funcionamento próprio, ou a partir de uma lógica pré-estabelecida para alguma finalidade de sua programação, alterando o comportamento humano, influenciando na cognição e subjetividade coletiva, relacionamentos sociais e comunicação de um grupo, de uma massa ou de uma sociedade como um todo, como uma espécie de ferramenta de controle que não baseia-se no manuseio da produção de informação através dos memes, mas sim controle sobre o contexto no qual estes são mediados, apresentados e compartilhados, ou seja, um sistema de controle de contexto e comportamento.

A assertiva acima não apresenta-se como uma afirmação vazia de embasamento, mas uma correlação das informações já apresentadas, organizadas por cima de trabalhos sobre sistemas contemporâneos de controle de distribuição e mediação de informação que serão posteriormente apresentados (PARISER, 2011), para o melhor entendimento da resposta da questão central deste trabalho, ou seja, se a natureza humana é analógica, e a digitalidade uma condição que altera a forma que a informação comporta-se dentro dos meios de comunicação, logo, existe um série de possíveis consequências observáveis em como isso altera as estruturas já estabelecidas, e o que é a informação no século XXI, também impactada pela condição da digitalidade.

### 2.1.2 A digitalização da realidade

Ao levar em consideração as observações apresentadas por Hassan, Estévez e Ullman, no intuito de considerar a natureza humana um estado analógico, e também uma consequência do contato direto entre o ser humano e a natureza ao seu redor, não é necessário uma teorização maior para estabelecer que a humanidade, a natureza e as ferramentas construídas com esse contato são apenas uma coisa só, interrelacionados e interdependentes um do outro para seu funcionamento, e logo, uma separação entre estes objetos acarretaria uma série de condições, ou por assim dizer, “problemas,” Com isso:

If we accept that we are not separate from either nature or the technologies we derived from imitating nature, and that to be considered analogue we must be able to comprehend the link between a technology’s movement and its effect, then with the arrival and rise to domination of digital logic we are bound to ask where we stand in relation to the analogue and digital. And so I will turn to a consideration of the analogue human in our present circumstances—a world ‘turned into a gigantic word processor, orbited by satellites and shrouded by an ether of information (HASSAN, 2020, p. 49)

Essa assertiva também permite retornar às conferências Macy, e o caráter inicial positivista dos debates nos quais Hassan afirma que mesmo de forma não hegemônica, acabou definindo o tom dos eventos, e também a noção de que tanto as tecnologias quanto os meios digitais expandiram-se por motivos técnicos, e posteriormente alastraram-se para cada processo que movimenta as macroestruturas do capital, todavia, esse motivo não inicialmente apresentado por ele, é posteriormente explanado a partir da afirmação de que a condição da digitalidade constrói uma separação, e conseqüentemente uma alienação, entre o indivíduo e as ferramentas que o utiliza.

Acerca dessa separação, duas coisas podem ser inicialmente ditas, a primeira seria sobre a característica de descontinuidade das tecnologias digitais, e conseqüentemente, a dificuldade de entendimento e visualização dos fenômenos ocorridos, que criaria uma condição mágica e abstrata à tecnologia, o que vem de encontro com a segunda questão, a automatização de processos, trabalhos e funções, causado pelas propriedades técnicas, e precisão “industrial” de tecnologias digitais, com isso:

Now networked and ubiquitous, this digital magic makes the physical world disappear, and we disappear with it, and into it. In the magical aura of connectivity, we are not isolated individuals in front of a glass screen but part of a there/not-there world where (so we are told) almost anything, good or bad, is possible. In historically short order, however, this logic has served mainly to increase the cognitive distance of the human from both the physical world and the instrumentally-charged virtual world that it has erected everywhere but which exists nowhere. (HASSAN, 2020, p. 52)

Através do distanciamento entre indivíduos e a realidade, a tecnologia digital estruturaliza os relacionamentos que a humanidade mantém com o seu ambiente, e através da digitalidade, esse ambiente, assim como a realidade como um todo é abstraída, desmaterializada, e alienada do indivíduo através de suas telas, este mundo digital não é um reflexo da realidade material, mas uma versão pálida e simplista (JAEGGI, 2013), que acaba por reificar, ou por vezes, substituir, a noção de realidade material.

A more complex and nuanced system had generated new forms of mass culture driven by modern patterns of production and consumption that grew through innovations such as mass communication and advertising. Reification reflected this more encompassing frame of social life. Moreover, it was a condition that permeated consciousness as commodification, as this core element of culture spread deeper and wider. (HASSAN, 2020, p. 57)

Hassan também discorre brevemente sobre comodificação nessa passagem, como dito anteriormente ao introduzir a informação como um objeto agora pertencente a uma indústria, e conseqüentemente algo a ser gerido em prol do capital, torna-se commodity, um objeto de valor de produção, e necessidade de fluxo de capitalização, onde não mais pode ser vista dotada de um valor objetivo, mas submetida a um sistema de averiguação e legitimação ao propósito de sua comercialização, agora flexibilizado, a partir das notações sobre o pós-modernismo no final do século XX (LYOTARD, 1984), e o que Hassan observa como o fim do pós-moderno como condição, e sua apropriação como ideologia hegemônica dentro das estruturas do neo-liberalismo no século XXI, o que denomina de base da digitalidade, ou

seja, uma rede de informações digitais não é objetiva, sua factualidade é relativa, sua legitimação é flexibilizada em prol do capital, e como apresentado na citação acima, influência em diversas dinâmicas sociais de massa.

Esse novo contexto no qual a informação apresenta-se não apenas como um meio de comunicação comum, tal qual os meios analógicos, mas sim um novo ambiente, um mundo digital acessado a partir de dispositivos móveis, capaz de desconectar o indivíduo da realidade imediata, do mundo real, e submergi-lo em outra realidade, sobre isso:

Second is that a disconnect from the relationship with nature is similarly affected by digitality in that the virtual space in which we increasingly produce and consume is a digitally-constructed one, an almost ‘magical’ space-time where our digital world is no longer human-sized, physical and graspable, but planet-sized, virtual and ungraspable. Moreover, the actual physical world of sky and soil and air now acts as backdrop for sedentary bodies engaged by screens; or else digitally-connected bodies impassively moving through smart homes or offices or cities; or bodies immersed in the Internet of Things, or in similarly distractive and absorbing digital environments that render the physical environment as at best a secondary aspect—or more often as just scenery. (HASSAN, 2020, p. 59)

Enquanto o mundo real torna-se apenas um depósito de corpos sedentários, segundo Hassan, a internet “substitui” o mundo real, sua lógica, e sua noção de tempo-espço, que como Ullman apresentou anteriormente, difere da noção perceptiva humana, quanto mais rápido uma máquina é capaz de realizar um processo, mais tempo extra, todavia, este ganho não é usado como tempo extra, mas sim para a realização de um novo processo, e assim em diante, comprimindo grandes quantidades de trabalho, informação e produção em tempos cada vez menores, realizando assim a compressão do tempo, em uma espécie de hiper-produtividade característica dos meios de produção capitalistas, mas elevada a uma nova noção, já que, anteriormente, limitada à lógica analógica, meios de produção eram restringidos por condições de tempo-espço, mas em uma realidade digital, onde a lógica do mundo abstraiu-se em digitalidade, esses limites não significam muito para o projeto de acúmulo e exploração de capital.

In other words, digitality, with automation as its major expression, has severed the circle of action. Digital-automation destroys the analogue relation to leave us in a new relationship with technology—a relation of relationlessness—that shuts us out from its logic, its operation, and the virtual and material worlds that it creates. A central point is that if digitality severs the analogue link and this relation, then automation appropriates the actions of working upon the world for itself. It abstracts the context of the relation into its own automaticity. Moreover, through the disconnect we are denied the means (through an even partial control over technique) that would halt or arrest the movement of appropriation by automation.

Physical and mental labour is subsumed by the movement of appropriation and is articulated in the action of the speed-of-light digital pulses that connect and network the computer systems that permeate life as digitality. (HASSAN, 2020, p. 62)

Com essa passagem, e também ao longo do subcapítulo *Automation Digital Redux*, Hassan discorre sobre o conceito já apresentado de automação, que conjunto com a característica mágica da internet, ou, como é nomeado *Digital Magic*, cria uma noção paradoxal de codependência entre o indivíduo e a tecnologia, ou seja, a humanidade pendente da tecnologia digital dadas as circunstâncias e paradigmas sociais contemporâneos, mas os sistemas cada vez mais automatizados não dependem da humanidade, invés disso, está cada vez mais próximos de descartar seu usuário, ou domá-lo em uma posição subalterna, aquele que cuida da ferramenta, sendo a ela em si uma entidade que caminha para sua própria evolução.

Disconnected from a logic that is programmed to discard us wherever possible, and from a magical logic we cannot fully comprehend, we become powerless to take back possession of what is in effect the appropriation of what could be another possible life, another possible world. Yet we are dependent upon digitality and its networks of appropriation—and are thereby compelled to live through the ‘relation of relationlessness’ dialectic that is digital alienation. [...] We bear it, she theorises, by adopting roles: by taking on the parts which are largely allotted to us by an administering system and where, as Jaeggi writes, we act as the mere ‘bearer of a function’ in a process of encultured acquiescence. This is what she terms self-alienation, where social roles—female, male, professional, vegan, labourer, writer, daughter, programmer, son etc.—are ones that either actively form us as persons in social life, or we adopt unconsciously. Either way, we act them out through a constricted existence where we never get the chance to express and externalise the self in any meaningful way. (HASSAN, 2020, p. 62)

Nessa citação, Hassan comenta sobre as concepções de Jaeggi (2014) sobre alienação digital, que será posteriormente apresentado em outra seção deste trabalho, e apresenta uma causa para esse fenômeno, o neoliberalismo.

Com o neoliberalismo, mais poder de decisão foi dado a corporações e ao capital privado, e estes, ao decidirem pela adoção de uma nova modalidade de tecnologia, também decidiram por uma modificação nos papéis sociais de produtor e consumidor (HASSAN, 2020), assim como um novo mercado a ser suprido, esta mudança encontra-se principalmente na postura do consumidor, que não mais apenas consume, é consumido.

Na digitalidade o consumidor também produz conteúdo que será capitalizado e comodificado, seja de forma ativa ou passiva, sendo a ativa através da construção de novas modalidades trabalhos que alimentam todo esse fluxo de informações, através de

entretenimento, ou "entretenimento," assim como uma postura de mediador de informações, devidamente flexibilizada, de informações, ou seja, um influenciador digital, ou pelo menos o projeto de um, visto que qualquer indivíduo pode tomar qualquer uma dessas posturas ao utilizar-se da rede.

Ademais, a forma passiva de capitalização está no eterno acúmulo de dados fornecidos pela utilização de cada um desses indivíduos, delatando padrões de comportamento, de relacionamento, informações pessoais para gerenciamento de publicidade, além de informações diversas que são geradas através do simples uso, visualização e contato entre o usuário e o sistema, ou seja, a internet não é gratuita de fato, ela é paga através da constante produção e acúmulo de informação capitalizável, que de volta pode ser utilizada para manter o usuário sobre o seu domínio em constante uso submerso no mundo virtual, em um constante estado de alienação

Perhaps it was this general demeanour of alienated weakness that caused us—individually and collectively—to acquiesce so readily to the promises of the followers of Milton Friedman and Bill Gates and Steve Jobs in the late-modern phase of the 1970s. Their market-driven digitality now encompasses much of social life and creates and distributes digital-dependent roles and jobs for digital-dependent people. David Graeber terms these ‘bullshit jobs’—the jobs that automation generates in services, administration, education, finance, marketing, distribution and so on. These are the categories wherein millions upon millions of recognisably alienating jobs are created as a direct by-product of automation. And most of them await their own automation or obsolescence in some near-future time when the next digital productivity-enhancing solution comes along. (HASSAN, 2020, p. 63)

Ao falar sobre *bullshit jobs*, pode entender-se que toda uma categoria de empregos criada apenas para a manutenção desse fluxo desenvolveu-se dentro das redes, mas também, que sem esse fluxo de informações, existiria um fracasso no sistema de alienação e codependência criado pelo mundo virtual, Hassan explora isso ao dizer que o estado de alienação moderno expõe que no passado a estrutura de poder era fragilizada por movimentos anti-alienantes, ou seja, sistemas poderiam ser questionados, e expostos, através de luta social organizada, algo não possível dentro do contexto da digitalidade, onde o usuário alienado afasta-se cada vez mais de qualquer movimento que genuinamente o represente, buscando vozes vazias e significado dentro do sistema (HASSAN, 2020).

## 2.2 SOBRE A TEXTUALIDADE DIGITAL



A forma radical como a internet desenvolveu-se nas últimas décadas apresenta uma grande contradição. Primeiramente, um espaço desorganizado, “livre,” e quase anárquico, onde a expressão individual, experimentação e a descentralização de meios de informação apresentava-se como a espinha dorsal de seu sistema, e o atrativo principal para seu público, agora encontra-se controlado por um punhado de empresas que centralizam poder, influência e dominação sobre a rede, isso é, como Eli Pariser (2011) apresenta o impacto da Web 2.0 sobre a internet, ou como decide chamar, o impacto dos sistemas de personalização, ou, filtro bolha (*filter bubble*), título de seu livro.

Porém, outro escritor chegou a conclusões similares durante essa mudança de direção. Em 2008, Alan Kirby publica seu livro *Digimodernism*, relatando as mudanças socioculturais, comunicacionais e cognitivas que desenvolveram-se ao longo do fim do século XX, o desfecho teórico da pós-modernidade, e o impacto de um mundo cada vez mais digital, e, frente ao começo de uma revolução acelerada pelo capitalismo tardio.

Todavia, antes de correlacionar os trabalhos destes autores, é importante apresentar o contexto básico no qual encontram-se. Sendo apelidado informalmente de escola pós-pós-moderna, a ideia central do trabalho desse grupo de cientistas sociais é o entendimento de qual condição social o período vigente encontra-se, findando-se em um emaranhado de teorias similares ou complementares sobre esse interregno no qual a sociedade pode ser observada. No entanto, essa nova lógica pode tornar-se confusa de certa forma, múltiplas nomenclaturas são usadas para explorar a mesma ideia, e essa pluralidade sem nenhum padrão pode levar à dificuldade de resgatar informações sobre essas análises sociais, como por exemplo, a observação, de que, o que foi apresentado anteriormente com as palavras de Hassan como digitalidade, Kirby chama de digimodernidade, e em um artigo prévio ao seu livro de 2008, chama de pseudo-modernidade. Essas peculiaridade lexicais e neologismos tornam o pós-pós-modernismo um vocabulário um pouco confuso, e em função disso, o texto aqui escrito irá optar por unificar alguns desses termos, omitir outros, ou pelo menos usar-los contextualmente, para melhor entendimento, e acompanhamento, do que irá ser relacionado.

### 2.2.1 A linguagem da Web 2.0

Ao introduzir o conceito de digimodernidade, Kirby (2008) denota seis características básicas introduzidas com a Web 2.0 que formariam sua estrutura linguística e comunicacional, sendo essas a identidade, autoria, propriedade, competência, aleatoriedade, e por fim, a

própria digitalidade, cada uma dessas características definem a forma que a internet evoluiu, modificando seu uso, sua função, e o perfil de seus usuários, tal qual seus comportamentos, e formas de expressão. Kirby também apresenta em seu texto as consequências dessas mudanças com os termos infantilismo, convicção, infinidade, e o que decide chamar de realidade aparente.

Todavía, antes de aprofundar-se no que Kirby observa como textualidade digital, é importante compreender o uso de cada uma dessas características básicas que ele apresenta, logo:

- a) identidade (*identity*): a internet permite ao usuário anonimidade, e liberdade de apresentar-se como quiser, comunicando-se como desejar, todavia, toma dele a legitimidade de existência como indivíduo real, o usuário torna-se um personagem fictício, uma versão de si, uma figura textual, dotado de uma singularidade artificial e potencialmente vaidosa;
- b) autoria (*authorship*): todo indivíduo tem direito de expressar-se como desejar impunemente em seu espaço, todavia, também abre espaço para que outros possam fazer o mesmo, isolado, esbanja comentários de sua própria autoria, assim como é afogado dos mesmos vindos de outros, criando espaços recheados de criticismo, paroquialismo, ódio, raiva, preconceito e ignorância;
- c) propriedade (*ownwardness*): o usuário pode organizar pensamentos, obras e outros excertos de sua própria autoria em páginas, blogs, ou redes sociais, todavia, a internet cria uma atmosfera de infinidade, esses textos não tem conclusão, continuam a ser escritos, perdendo propósito, existindo apenas para continuarem a ser produzidos, amontoados, e acumulados em algum espaço da web, para o breve consumo imediato, e descarte de algum outro usuário interessado;
- d) competência (*competence*): a internet não exige competência de seus usuários sobre o que eles decidem debater, qualquer um tem o direito de dizer o que deseja, o que pode levar à democratização de temas e acessibilidade, mas também à apropriação dos mesmos pela mediocridade, incompetência e, talvez, más intenções de um ou mais dos debatentes;
- e) aleatoriedade (*haphazardness*): o grau de competência e autoridade de um usuário em um assunto não tem valor, um profissional e um leigo estão sobre o mesmo pedestal, o valor de um texto é baseado na capacidade que o mesmo tem de chamar atenção e ser publicamente aceito, um amador que sabe o que

dizer pode ser mais bem visto que um profissional que possui autoridade dentro de um assunto;

- f) digitalidade (*eletronic*): a internet converge o mundo real e digital, transformando o mundo real em texto suscetível às cinco características acima, dentro da digimodernidade não há diferença entre a face real do mundo e a interface eletrônica dos computadores.

Com isso, Kirby apresenta a nova linguagem que vinha desenvolvendo-se pela internet nos anos 2000, cada uma dessas características impactam a forma como o usuário se vê como indivíduo, como vê aos outros indivíduos, e como interpreta sua posição na sociedade. Todavia, seria impossível ver a figura completa sem contextualizar com o livro de Eli Pariser apresentado brevemente na introdução da secção.

Ao falar sobre personalização, Pariser (2011) não dialoga apenas sobre a linguagem da internet, ou sobre a revolução da Web 2.0, mas sobre um novo molde de produção, distribuição e consumo de informação que vem sendo desenvolvido desde a década de 90, a personalização de informações através de algoritmos, e o desenvolvimento de bolhas digitais.

The basic code at the heart of the new Internet is pretty simple. The new generation of Internet filters looks at the things you seem to like—the actual things you’ve done, or the things people like you like—and tries to extrapolate. They are prediction engines, constantly creating and refining a theory of who you are and what you’ll do and want next. Together, these engines create a unique universe of information for each of us—what I’ve come to call a filter bubble—which fundamentally alters the way we encounter ideas and information. (PARISER, 2011, p. 10)

Ao falar sobre bolhas e filtros de informação, Pariser (2011) comenta sobre o desenvolvimento de algoritmos capazes de “prever” e enviar resultados de pesquisas, tornando a navegação na web muito menos relacionada a um processo ativo de descoberta, curiosidade, ou pesquisa, como se propõe a ser, substituído por uma experiência passiva de consumo, este que, devido à naturalização da internet no dia a dia da sociedade, passa a tornar-se obsessivo, o que compara com uma espécie de obesidade informacional.

Esse processo, segundo Pariser, não é uma escolha, não existe uma tomada de decisão por parte do usuário sobre como ele escolhe consumir conteúdo, se ele quer esse conteúdo personalizado, como, ou até que ponto, uma vez que, esse algoritmo funciona a base de consumo de dados produzidos pelo usuário, logo, consome informações pessoais, históricos de pesquisa, navegação, interesses, ou hábitos online, para a criação desse sistema de personalização, logo o usuário, produz, consome e também torna-se informação.

Em um terceiro ponto, sistemas de personalização também criam uma noção de autocracia, autoconsumo e autopropaganda (PARISER, 2011), o usuário é enterrado em si mesmo, em seus próprios interesses, e delimitando os espaços que um indivíduo pode ocupar no mundo digital, logo, ele está essencialmente rodeado de si mesmo.

Just as the factory farming system that produces and delivers our food shapes what we eat, the dynamics of our media shape what information we consume. Now we're quickly shifting toward a regimen chock-full of personally relevant information. And while that can be helpful, too much of a good thing can also cause real problems. Left to their own devices, personalization filters serve up a kind of invisible autopropaganda, indoctrinating us with our own ideas, amplifying our desire for things that are familiar and leaving us oblivious to the dangers lurking in the dark territory of the unknown. (PARISER, 2011, p. 13)

Visto isso, ao tentar produzir um diálogo entre a obra de Pariser e Kirby, é possível realizar algumas afirmações iniciais: na internet, um indivíduo mediano está isolado em meio à multidão, sua identidade é uma mera ficcionalização de como deseja ser visto pelos outros, seus gostos definem o que o algoritmo irá mostrá-lo, a maioria das informações que consome são consumidas de forma passiva, personalizadas ao seu reflexo e seu espaço no mundo é limitado.

Tanto Pariser quanto Kirby também teorizam sobre os efeitos da personalização na construção do indivíduo posteriormente em sua obra, essas noções construídas por ele serão apresentadas ao longo deste trabalho, todavia, neste ponto, é preferível aprofundar-se nas consequências das afirmações ditas no parágrafo anterior.

Primeiramente, é importante apresentar o que Kirby chama de narrativa infinita, que apesar de soar tal qual a narrativa aberta pós-moderna, não é realmente relacionada, e ao apresentar seus efeitos sobre a mídia, diz que essa narrativa é neste caso relacionada à duração de existência da mesma, então, algo que é feito inicialmente em um período de tempo definido, mas continua estendendo-se indefinidamente, e para manter-se viva, desenvolveu-se em uma estrutura narrativa própria e original, que mantenha o interesse de uma audiência antiga, ao mesmo tempo que atraia uma nova ao decorrer de sua produção (2008, p. 165).

Esta descrição parece vaga, mas não há como defini-la de outra forma, visto que a existência dessa narrativa depende de seu sucesso perante uma indústria capitalista, que moldará o que essa narrativa é de acordo com sua margem de lucro, logo, essa se inicia em algum ponto, mas isso não impede que algo seja produzido posteriormente apareça antes desse início (*prequel*), nem que esse início resulte em uma finalização, sendo eternamente sequenciado, e recontextualizado, caso haja lucro, e relevância. A narrativa infinita está

diretamente relacionada com os seis conceitos apresentados por Kirby no início desta seção, comunicação na internet pode possuir um início, mas o que vem antes deste início pode ser ressignificado e reificado, o que vem depois só irá finalizar-se no momento que perder relevância. Através das bolhas, narrativas são personalizadas para cada usuário, e uniforme dentro de cada bolha, tornando coletivos e grupos sociais em massas hegemônicas subservientes a uma mesma narrativa em comum, que naturalmente diverge da massa hegemônica seguinte e assim por diante, construindo uma narrativa sem fim, ao mesmo tempo coletiva, e individualizada.

Através disso é possível focar no segundo ponto em questão, como dito no parágrafo anterior, a narrativa infinita precisa é recontextualizada a cada nova inclusão seção, cada nova peça de informação, e/ou, cada novo produto, tendo esse processo acelerado radicalmente pelo consumismo, e a construção da indústria cultural/informacional ao longo da segunda metade do século XX. Ao falar sobre isso, Kirby ilustra usando o ideal criado a partir da cultura pop e cultura geek, dois conceitos criados pela indústria cultural, intimamente relacionados com o consumo, mas que todavia não se constringem apenas a eles, tendo modificado toda a forma com que cultura e informação são produzidos e consumidos dentro da lógica permissiva da narrativa infinita e com a linguagem digital, sendo estes:

- a) consumismo: a produção cultural e informacional de uma sociedade depende de lucro, publicidade, e consumo, a relação entre esses três veio a ser chamado na internet como engajamento, logo, peças de informação precisam assumir um caráter que primeiramente chamem atenção, ofereçam algum tipo de entretenimento, choque, ou estímulo sensorial ao indivíduo, desde de uma manchete chocante, um debate fervoroso em uma rede social, a uma notícia sensacionalista de um portal sem nome, desde que chame atenção, prenda o indivíduo por alguns estantes suficientes, e depois seja descartada para a próxima peça de informação, em um ciclo de consumo e descarte sem fim;
- b) auto-referencialismo: peças de informação na internet não existem isoladas, são pedaços menores de uma grande narrativa, sendo constantemente alimentada por novas peças, o indivíduo não é capaz de ver a imagem toda ao mesmo tempo, ou entender as correlações de peças que parecem não se encaixarem em um primeiro momento, é necessário uma espécie de hiper-contextualização para compreender essas informações, e para essa condição, é necessário que o usuário esteja em constante estado de consumo para visualizar a imagem completa, logo, entrando em um estado

cronicamente on-line, compreender é uma conquista, símbolo de orgulho, e um presente para o ego;

- c) infantilismo: a web 2.0 é dependente de um estado de mimese à infantilidade, ou pelo menos a lógica por trás do raciocínio infantil (KIRBY, 2008, p. 135), é esperado do indivíduo um estado de ignorância e simplicidade cognitiva para um consumo sem questionamento, a internet toma uma postura patronal, e a mídia um caráter sicofanta, que oferece apenas o que o público quer escutar, filtrando aquilo que possa causar qualquer tipo de desconforto, tal qual a curadoria para um público infantil.

Esses três pontos acima são essenciais para a apresentação, da terceira consequência da linguagem digimoderna, o que Kirby chama de *apparently real*, ou, em uma tentativa de tradução, realismo aparente, uma nova concepção de realidade mediada através da digitalidade, sendo esta uma mera imitação claramente fictícia da realidade (KIRBY, 2008, p. 141), moldada a partir de narrativas claramente fantasiosas, porém, que não deixam de ter elementos genuínos retirados da realidade observável, algo que, como o nome sugere, aparenta ser real, carrega o peso da realidade, mas é fantasioso.

Por exemplo, a pornografia pode ser vista com uma peça de realismo aparente: um tipo de produto fictício, feito para satisfazer fantasias de um público alvo, e é claramente desprendido da realidade, porém é real enquanto conteúdo, o sexo presente na pornografia não é cenográfico, o ato não é mera atuação, a pornografia é sexo (real) performatizado (ficção); o mesmo pode ser visto em outras formas de mídia, como em realities shows que acompanham a vida de celebridades, são cenários roteirizados, gravados tal qual séries e filmes, mas que buscam retratar o dia-a-dia de indivíduos reais, vendendo a ideia de que a fantasia pode ser documentarista, e a televisão, ou a tela de um computador, é de fato uma janela (ou espelho) da realidade.

The apparently real is, then, the outcome of a silent negotiation between viewer and screen: we know it's not totally genuine, but if it utterly seems to be, then we will take it as such. (KIRBY, 2008, p. 141)

O realismo aparente altera a forma que o indivíduo vê a realidade em ambientes digitais, logo também define a forma como vê sua identidade nestes mesmos ambientes, visto que ela é anônima, é preciso de um acordo entre usuários de uma rede para que a questão da identidade funcione, ou seja, um indivíduo precisa acreditar no outro dentro de um espaço anônimo para que suas identidades tornem-se reais, precisam acreditar que aquele nome, foto

e descrição são pertencentes ao usuário desmaterializado no qual mantém contato, precisa acreditar que o que diz é verdade, que tem propriedade no que fala, e que seu discurso tem o mesmo valor do que o usuário seguinte, que também apresenta as mesmas questões.

Web 2.0 depends so critically on the apparently real that it gives a name (“trolls”) to those who reject it. Wikipedia, message boards, and social networking sites clearly require, in order to function at all, a level of sincerity in their users (impossible to measure objectively). Writing what you don’t believe or know to be untrue defeats the object of these sites. (KIRBY, 2008, p. 142)

Isso pode ser visto como uma questão de inocência, ou que pelo menos a internet necessita que seus usuários tenham um certo grau de inocência para que todo o sistema funcione, não há como verificar as verdades e ficções de um perfil aleatório em uma rede social, quanto mais punir, acredita-se no que ali está presente, ou desconfia-se, tendo em mente que uma vez desconfiando, o indivíduo também será sujeito a ser desacreditado, cenário qual Kirby chega à seguinte conclusão:

Digimodernist texts can be hard to break off from; they seem to impose a kind of personal imperialism, an outflanking of all other demands on time and self. This derives from their apparent or experiential reality: combining manual action with optical and auditory perception, such a text overpowers all competing sources of the real.

There are two possible explanations for this: first, that our seeming impotence before the digimodernist text stems from its novelty and our consequent inexperience and incapacity to control the (semi)unknown; or second, that the digimodernist text truly affords an intensity of “reality” which is greater and more engulfing than any other, including unmediated experience. Evidence is conflictual, and it may be too soon to say. (KIRBY, 2008, p. 149)

Novamente ao citar a questão da inocência do usuário, esse termo não é dito de forma gratuita, Kirby acrescenta que existe uma forte relação entre a textualidade e comportamento nas redes e no período no qual cresceram e popularizaram-se, neste caso, o conceito de nova sinceridade (*new sincerity*) que surgia no começo dos anos 2000, pelo impacto social do 11 de setembro (KIRBY, 2008, p. 151).

A nova sinceridade pode ser descrita como um movimento reacionário à complexidade narrativa e aos jogos metalinguísticos do pós-modernismo, substituindo toda sua profundidade por uma honestidade rasa, direta, e transparente, proveniente de um discurso naturalista e profundamente enraizado na noção cultural da “inocência do novo mundo” que ainda caminha em sua infância, logo, necessitado ser tutorado.

Earnestness in contemporary pop derives from a parallel disjuncture between adult material and childish consumer. In reality TV and the docu-soap I find a different cause: the absence of critique, of critical intelligence. This is paradoxical, since these are top-heavy forms with a crushing weight of authorial directedness: a voice-over tells you how to interpret what you're seeing, an "expert" is on hand to tell you what it all means—it's infantilized. But the experts are frequently pseudoauthorities (semiqualfied members of academically marginal disciplines), or lecturers from the "soft sciences" sweetening and dumbing down their insights from the social to the superficial. (KIRBY, 2008 p. 153)

Essa honestidade extrema da nova sinceridade, segundo Kirby (2008, p. 154) acarreta em uma avalanche de consequências que desenvolvem-se desde ao uso exacerbado de noções pseudo-científicas, ausência de seriedade e consciência histórico-social, à despolitização de indivíduos, comunidades e ambientes, tendo noções políticas, assim como seus movimentos e teorias relacionados, transformados em permorformaces pseudo-políticas, infantilizadas e desqualificadas, e conseqüentemente, essas identidades são transformadas em produtos de consumo a serem vendidas por pseudo-autoridades sicofantas, logo, essa honestidade em excesso é a despolitização da vida real, abrindo caminho para o realismo aparente.

A culminating question would seem to be prompted here: is the readerly state of digimodernism one of credulity? This would appear to have been a recurring theme: the naivety of Wikipedia, the simplicities of children's entertainment, the irrationality of earnestness, the belief in apparent realities, the falsity of pseudoscience, the loss of control of engulfment—none of these suggests a sophisticated reader/viewer. Postmodernism prided itself on the "media literacy," the smartness of its ironic, knowing textual recipient, who could identify the quotations, the sources, and allusions, who was aware of the conventions and practices of textual production, who could piece together the discontinuous fragments and appreciate depthlessness as a positive quality. [...] There is another way of seeing all these traits: not in terms of regression from sophistication (not as "credulity," or "infantilism," etc.), but in terms of breakup and re-formation. It can be argued that a new, though in many ways old, form of narrative is percolating through our culture. This is canceling out the certainties of a previous generation and making us all children of the text; it is so new that all our responses to it are so far naïve and unformed, half-sized, a reaching beyond our grasp. (KIRBY, 2008, p. 155)

Neste trecho é possível voltar um pouco o foco para o indivíduo, como Kirby apresenta acima, dentro deste contexto e ambiente apresentado, o desenvolvimento cognitivo e intelectual do sujeito é instrumentalizado para a serventia de seu consumismo, a nova sinceridade constrói um indivíduo que não apenas carece de sofisticação intelectual, mas como também a hostiliza, no mesmo capítulo onde explica isso, Kirby remonta à noção de que a ingenuidade americana não permitiria entender ironia, na nova sinceridade, existe um real medo no peso da complexidade, o indivíduo carece de intelecto, e hostiliza o mesmo.



Dito isto, é importante entender como esse tipo de comportamento altera a realidade imediata, e por extensão, o que é a realidade dentro desse contexto, o que ela tornou-se, e como tanto esse indivíduo quanto esse sistema descritos alteram a realidade ao seu redor.

### 2.2.2 Legitimidade da realidade

A realidade, em sua melhor colocação, é uma construção social amplamente aceita (KIRBY, 2008), uma convenção regrada sobre uma lógica dependente de um contexto social, histórico e ideológico de uma ou muitas sociedades, logo, é plural, subjetiva e manipulável. Tudo aquilo que é permissível como real pode ser visto como apenas uma narrativa aprovada por um sistema específico, verificada por uma instituição ou grupo, e aprovada segundo suas próprias regras, isso, segundo Jean François Lyotard (1984), ao falar sobre a pós-modernidade.

Segundo Lyotard, essa narrativa é produzida a partir do conhecimento reunido pode ser dividida em dois grandes grupos, que não realmente se excluem, como explica posteriormente em sua crítica, mas constroem dois esquemas de legitimação e deslegitimação que podem construir o que será visto como verdade, sendo estes:

- a) conhecimento científico (*connaissance*): consequência do aprendizado, e utilização funcional dos aparatos reunidos através da observação, logo é dialética e retórica, baseada na exclusão de hipóteses em busca de uma afirmativa que possa ser aprovada segundo um consenso, através do debate, da discordância e provação de que esta afirmativa possa se provar observável repetidamente, ou seja, sendo capaz de produzir provas de sua própria existência:
- b) conhecimento narrativo (*savoir*): sob esta lógica o conhecimento está acima da reunião de aparatos aprendidos, é metafísica, explora contradições, e vai além dos critérios científicos de verificação da realidade, não limitando-se ao ensino, mas abrindo-se para a subjetividade e observação do imaterial, tal qual a sabedoria, ética, filosofia, e sensibilidade humana.

Lyotard afirma que ambas as formas de conhecimento possuem suas determinadas funções, e por isso uma não deve ser posta acima da outra. Não existe um esquema de hierarquia, ou de legitimidade entre ambas, apesar de que, é claro, o que forma uma não necessariamente terá valor para outra, por exemplo, uma narrativa não precisa de provas de sua existência, pode tomar forma de questionamento filosófico, sabedoria popular, ancestral

ou apenas senso comum, nenhuma dessas definições devem ser desmerecidas, possuem suas funções, mas é claro, não possuem o que é exigido para serem ciência, assim como, por sua vez, a ciência não possui o que é exigido para se encarregar da função dessas formas de conhecimento.

First, drawing a parallel between science and nonscientific (narrative) knowledge helps us understand, or at least sense, that the former's existence is no more—and no less—necessary than the latter's. Both are composed of sets of statements; the statements are "moves" made by the players within the framework of generally applicable rules; these rules are specific to each particular kind of knowledge, and the "moves" judged to be "good" in one cannot be of the same type as those judged "good" in another, unless it happens that way by chance. It is therefore impossible to judge the existence or validity of narrative knowledge on the basis of scientific knowledge and vice versa: the relevant criteria are different. All we can do is gaze in wonderment at the diversity of discursive species, just as we do at the diversity of plant or animal species. Lamenting the "loss of meaning" in postmodernity boils down to mourning the fact that knowledge is no longer principally narrative. (LYOTARD, p. 26)

Em suas próprias palavras, Lyotard expressa que ambos utilizam critérios diferentes de averiguação, logo ambas são formas diversas de compreensão do mundo. Todavia, Lyotard reitera que a narrativa é uma estrutura humana, e por conta disso, inevitável (1984, p. 29), pelo menos enquanto leva-se em consideração a comunicação humana, os jogos linguísticos das ciências, e o próprio debate, logo, o próprio conhecimento científico depende da construção narrativa, e de um julgamento coletivo desta, para ser aprovado e reconhecido como verdade.

Com isso, ao retornar à análise de Hassan (2020), é afirmado que dentro da era digital, a realidade é sublimada e absorvida pela digitalização, e aquele mesmo indivíduo que na seção anterior foi descrito como isolado, autocrático, e limitado, agora observa uma realidade desmaterializada. As regras de legitimação são as mesmas dentro e fora da internet, mas seus contextos não poderiam ser mais diferentes, visto as características que Kirby aponta sobre a nascente de uma nova linguagem e comunicação em rede, e a tecnologia da personalização explanada por Pariser.

Se, primeiramente, a realidade já pode ser vista como uma construção social, logo, subjetiva e dependente de aprovação por consenso, desmaterializada, torna-se personalizada individualmente para cada um de seus usuários, o mundo é único para cada um, não como uma forma de leitura do mundo ou socialização, mas sim uma afirmativa de que cada vez mais, cada indivíduo separadamente está observando um mundo que ao mesmo tempo é mais individualizado, e construído ao seu reflexo, e mais homogêneo, com a construção de bolhas

informativos, passividade, e filtragem de quaisquer elemento de diversidade que não condiga com o perfil de identidade do usuário, Pariser (2011) compara esse fenômeno ao modelo astronômico de Ptolomeu, um indivíduo, que tal qual o planeta terra no centro do universo, vê a realidade girando ao seu redor.

Apresentado isto, esta é uma boa oportunidade de voltar à primeira seção deste texto e falar sobre como a teoria dos memes de Richard Dawkins encaixa-se nisso:

Nada pode ser mais letal para certos tipos de meme do que a tendência a buscar evidências. (...) O meme para a fé cega assegura a sua perpetuação pelo simples expediente inconsciente de desencorajar toda investigação racional. (DAWKINS, 2007, p. 351)

Se qualquer coisa pode ser um meme, segundo Dawkins, uma narrativa complexa também pode, o mesmo defende essa afirmação ao falar sobre a Bíblia cristã, a Torah judaica, toda a religião e os conceitos que as rodeiam, construídos a partir de narrativas que se enraízam em uma sociedade, logo, uma narrativa é um meme, mas um meme não precisa ser uma narrativa, mesmo assim carregam todas as condições que Dawkins apresenta.

Todavia, o gene egoísta foi um livro originalmente publicado em 1976, em um sociedade que Hassan apresentaria como de transição entre a tecnologia analógica e a digital, porém, majoritariamente analógica, logo, Dawkins fala sobre televisões, rádios, publicidade, bibliotecas e o “boca a boca,” ainda não seria possível afirmar algo sobre as redes digitais, e principalmente sobre a web 2.0, mas sim sobre o caráter da comunicação no fim do século XX, e indo por este caminho, em *Ecstasy of Communication*, Jean Baudrillard, também operando em uma sociedade majoritariamente analógica, vislumbra o cenário que Pariser apresentou através de sua comparação com o sistema solar de Ptolomeu:

Something has changed, and the Faustian, Promethean (perhaps Oedipal) period of production and consumption gives way to the "proteomic" era of networks, to the narcissistic and protean era of connections, contact, contiguity, feedback and generalized interface that goes with the universe of communication. With the television image - the television being the ultimate and perfect object for this new era - our own body and the whole surrounding universe become a control screen. (BAUDRILLARD, 1983, p. 127)

Com essa citação, é possível falar sobre a segunda consequência da web 2.0, a questão de que a personalização da informação leva a um usuário narcisista. Para explicar essa afirmação, claramente enfática, remonta-se ao indivíduo anteriormente apresentado, enterrado em si, e em seus próprios interesses, que, para simplificar sua representação escrita, seria

melhor chamado de indivíduo ptolomaico, referenciando também a própria comparação feita por Pariser, esse indivíduo é, da forma mais simples e bruta de se dizer, um sujeito cujas redes de comunicação condicionaram ao narcisismo, não por conta de que isso de alguma forma seria a natureza dele, mas sim porque um indivíduo narcisista é melhor capaz de habitar essas bolhas informacionais, também possuindo uma dificuldade enorme em estourar-las ou desafiar o sistema imposto, porque é claro, isso significaria ser exposto à discordância e pluralidade, sendo assim um indivíduo, novamente, preso dentro de si.

Todavia, Baudrillard vai muito além do que Pariser ao falar sobre isso, se o narcisismo do sujeito é algo que ele foi condicionado, logo ele existe dentro de um sistema muito maior, que o chama de sistema de signos (1983, p. 126), uma lógica de consumo de identificação, projeção e transcendência da realidade, que aparenta sublimar o indivíduo da realidade.

Private "telematics": each person sees himself at the controls of a hypothetical machine, isolated in a position of perfect and remote sovereignty, at an infinite distance from his universe of origin. Which is to say, in the exact position of an astronaut in his capsule, in a state of weightlessness that necessitates a perpetual orbital flight and a speed sufficient to keep him from crashing back to his planet of origin.

This realization of a living satellite, in vivo in a quotidian space, corresponds to the satellitization of the real, or what I call the "hyperrealism of simulation": the elevation of the domestic universe to a spatial power, to a spatial metaphor, with the satellitization of the two-room-kitchen-and-bath put into orbit in the last lunar module. The very quotidian nature of the terrestrial habitat hypostasized in space means the end of metaphysics. The era of hyperreality now begins. What I mean is this: what was projected psychologically and mentally, what used to be lived out on earth as metaphor, as mental or metaphorical scene, is henceforth projected into reality, without any metaphor at all, into an absolute space which is also that of simulation. (BAUDRILLARD, 1983, p. 128)

Esse trecho constrói uma imagem metafórica clara, um indivíduo isolado como um astronauta que orbita o planeta terra, em sua cápsula em frente a uma tela, um delicado equilíbrio de uma queda orbital que perde-se na curva do planeta e permite a essa cápsula equilibrar-se em estado de satélite em paralelo à órbita, o indivíduo existe tão próximo da realidade, mas ao mesmo tempo afastado, em queda ao choque da realidade, mas sublimado em frente da tela.

Em continuidade, Baudrillard apresenta o que chama de hiperrealismo de simulação (*hyperrealism of simulation*), uma lógica semelhante ao realismo aparente apresentado por Kirby, mas que, enquanto este aprofunda-se nos impactos de uma indústria cultural infantilizada, e em uma audiência intelectualmente limitada, Baudrillard, por sua vez, foca na questão psicológica, ou, o que acontece quando um indivíduo projeta-se em um cenário

metafórico, que por sua vez, projeta-se na realidade, não como metáfora mas como imitação, simulacro, representação enganosa, mais uma vez pode-se trazer a imagem criada pela pornografia, apresentada ao falar sobre Kirby, é real e fictício ao mesmo tempo, o indivíduo projeta seus desejos e inseguranças, e então essa ficção invade a realidade, como imposição, talvez uma reprodução da máxima “a vida imita a arte,” mas cinicamente reescrito: a performance imita o consumo.

A tela, segundo Baudrillard (1983, p. 129), tenta miniaturizar o mundo, o faz caber dentro da caixa eletrônica observada por uma audiência alienada da escala da realidade, e que acredita cada vez mas que o que está ali apresentado em sua frente é de fato um panorama resumido da realidade, uma espécie de diorama, o que leva a enfatizar que esses ambientes, assim como Hassan diz, não são públicos, mas pertencentes a grandes companhias, esses dioramas são subtexto para publicidade.

Para cada unidade de informação compartilhada em um meio de comunicação, uma quantidade significativa de peças de marketing é apresentada a audiência, visto que esses ambientes e serviços não são gratuitos, são pagos pela capacidade do usuário de consumir propaganda, e de gerar um rastro comportamental que dê os sinais necessários à empresas de como encher o usuário de mais publicidade, ainda mais delimitada a seus gostos, e interesses (PARISER, 2011), o que remete a Baudrillard:

Thus the body, landscape, time all progressively disappear as scenes. And the same for public space: the theater of the social and theater of politics are both reduced more and more to a large soft body with many heads. Advertising in its new version - which is no longer a more or less baroque, utopian or ecstatic scenario of objects and consumption, but the effect of an omnipresent visibility of enterprises, brands, social interlocutors and the social virtues of communication - advertising in its new dimension invades everything, as public space (the street, monument, market, scene) disappears. It realizes, or, if one prefers, it materializes in all its obscenity; it monopolizes public life in its exhibition. (BAUDRILLARD, 1983, p. 129)

Quando consumo e propaganda invadem cada momento da vida individual de um indivíduo, ou um grupo, em um contexto onde a realidade e a ficção são uma questão de projeção de um indivíduo levado a um estreitamento do mundo, o mesmo indivíduo também não passa de um produto, quando cada segundo da atenção de um sujeito pode ser capitalizada, e uma indústria de informações busca monopolizar o foco de seus usuários, os mesmos não passam de propriedade a ser ocupada por essas mesmas empresas, tal qual a colonização clássica ocupava terras em busca de acúmulo de riquezas materiais, nas redes digitais o indivíduo é colonizado, seu tempo é ocupado, tal qual sua atenção, cada minuto de

sua vida, no que, em uma tentativa de tradução ao que Hassan constrói, uma completa colonização da consciência e da alma humana:

First is that the electronic image vastly increases the power and reach of the commodity-sign. It can colonise time and space and the consciousness of the individual (as consumer) far more readily than the material object. Second, the commodity-sign as simulation or simulacrum is an illusion and therefore constitutes a new level of disconnect from the material and objectively real. And third, for Baudrillard, the growing importance of sign-value undermines the analytical value of both political economy and the base and superstructure theories that are based on historical-material assumptions of how capitalism functions. (HASSAN, 2020, p. 153)

Todavia, não apenas Hassan comenta sobre isso, uma conclusão similar pode ser vista sobre as palavras de Kirby:

Imperial Western prosperity was built on stealing from the spatially other, the kidnapping of Africans, the annexation of foreigners' resources; prevented from doing this, contemporary wealth is founded on stealing from the temporally other, the future. Personal, household, and national debt amassed simply to live day to day spends the future's money in advance and effectively bankrupts it; the wild propagandizing for loans, mortgages, store and credit cards, and the marginalization of savings, relate the present to the future as a burglar to his/her victim. Similarly, far more of the physical earth is consumed every day than is restored to it, leading inexorably to an empty and filthy future planet that will trace its brutal inhospitality to our temporal rapacity. (KIRBY, 2008, p. 227)

Com essas três afirmações juntas, é possível ter um novo panorama sobre o mesmo indivíduo que Baudrillard apresenta em queda orbital, a tela na qual observa o afoga em uma realidade feita para ele, um diorama do mundo tornado em espetáculo, uma realidade feita sob medida para os interesses desse indivíduo, cada segundo de sua atenção colonizado, e esse conteúdo direcionado para cada indivíduo em prol de satisfazer seus desejos, sublimado da realidade, descolado da materialidade, e do debate dialético. Nesse contexto que deve-se comentar sobre o elefante branco que habita todas as salas digitais, as notícias falsas, *fake news*, ou pós-verdades, neste caso, há duas formas de falar sobre elas:

- a) ingenuidade: como apresentado por Kirby, a nova sinceridade cria um ambiente de infantilismo, de limitação intelectual, e de crença acrítica à mídia consumida, é uma forma de consumo, um ideal reacionário, mas também uma lógica nascida em um ideal cultural e contextual, honestidade em frente à ironia, superficialidade em frente ao complexo desconhecido, assustador, e hostil;

- b) propaganda: se a mídia personalizada tem uma tendência ao discurso sicofanta (PARISER, 2011), a visão de Hassan sobre a disseminação de propaganda como pós-verdades (2020, p. 135-136) discorda de certa forma da ingenuidade do indivíduo, este sabe que a informação é falsa, mas acredita por motivação ideológica, o indivíduo crê na propaganda porque acredita na ideologia por detrás do absurdo, e não no absurdo, Hassan compara essa noção ao levante do nazismo alemão, e afirma que uma era de pós-verdade pode ser vista como uma era de pré-fascismo.

Essas duas visões se opõem, mas não precisam excluírem-se, como dito, as bolhas são hegemônicas em sua composição, mas diversas entre si, alguns indivíduos de uma bolha podem realmente serem ingênuos, outros podem serem ideologicamente motivados, radicalizados a uma certa noção da realidade, por esse lado o realismo aparente, e o hiperrealismo de simulação realmente surtiram efeito, de formas diferentes, o primeiro é alienado e imposto a uma noção de simulacro no qual se identifica através de desconexão com o mundo real, narcisismo e projeção individual, o outro já é foi previamente introduzido dentro de um sistema ideológico, é suscetível à propaganda na qual já acredita, e essa realidade apenas confirma seu viés inflexível, mantendo-o preso no espaço que já habita, são diferente, mas compartilham realidades personalizadas, que alimentam-os de suas próprias visões de mundo, são sujeitos ptolomaicos, se possível simplificar em apenas uma expressão, habitantes de realidades e mundos que giram em torno de si.

### 2.3 ALIENAÇÃO COMO IDENTIDADE COLETIVA

Em 2014, com o livro *Alienation*, Rahel Jaeggi busca revisar a literatura sobre os estudos de alienação através de uma visão crítica, focada na reformulação dos conceitos da área no que viria a ser uma teoria sobre a alienação não-essencialista, e também construindo uma noção renovada sobre o conceito de auto-alienação que desdobra-se desde de Heidegger, e alienação coletiva, com Marx, as duas visões sobre a crítica à alienação que constroem o que ela chama de inautenticidade do sujeito, ou, das ações do sujeito, uma espécie de divisão interna provocada pela junção de uma postura de indiferença e impotência do sujeito diante da realidade na qual habita (2014, p. 3), resultando em um uma visão de mundo rígida, vazia e empobrecida por parte de um indivíduo artificialmente isolado (2014, p. 4).

An alienated relation is a deficient relation one has to oneself, to the world, and to others. Indifference, instrumentalization, reification, absurdity, artificiality, isolation, meaninglessness, impotence—all these ways of characterizing the relations in question are forms of this deficiency. A distinctive feature of the concept of alienation is that it refers not only to powerlessness and a lack of freedom but also to a characteristic impoverishment of the relation to self and world. (JAEGGI, 2014, p. 5-6)

Com isso, Jaeggi também adiciona o conceito de desindividualização, um indivíduo alienado possui uma visão deficiente de sua posição na sociedade, e também em sua posição como indivíduo, o que soa paradoxal, neste trabalho, ao ser apresentado logo após a tentativa de uma definição enfática de um indivíduo condicionado ao narcisismo pelas redes digitais, todavia, a identidade, tanto individual quanto coletiva de um grupo pode ser vista como o resultante de uma desindividualização, uma adoção de uma performance monolítica como identidade, assim como a generalização e idealização de comportamentos e lógicas agora relacionadas às identidades virtuais, alienadas da realidade, da diversidade, e dos impactos gerados por estas. Dito isso, para iniciar a contextualização da crítica da alienação, o seguinte trecho pode ser destacado da obra:

(...) a young woman responds to a suitor's overtures by allowing her hand, which he has taken hold of, to remain in his grasp, but she does so passively and indifferently, as if she has not noticed the attempted overture. Her hand is no longer a part of herself; she is not in what she does, that is, she takes no part in her own action. That she, as Sartre puts it, "inertly" makes herself into a thing means that she denies her responsibility for what she does and for her reactions to what happens to her. In this context fallenness refers to a failure to apprehend the fact that in what we do we (always already) act or conduct ourselves practically, which is to say that we have options and, in choosing among them, we decide. Accordingly, self-alienation (in the sense of Heidegger's inauthenticity or Sartre's bad faith) refers to a failure to apprehend the fact that one has one's own life to lead and that one is unavoidably always already leading it. (JAEGGI, 2014, p. 19)

Neste cenário apresentado existe uma separação entre três entidades, o sujeito, a intenção e a ação, dentro de um raciocínio lógico, as três entidades estão ligadas à um fio racional de causa e efeito, o sujeito possui uma intenção e o faz, existe uma motivação, um ator, e uma consequência, todavia, uma condição de auto-alienação pode levar a uma ruptura nessa lógica, um sujeito pode não se ver em suas atitudes, ou aplicar intenções que não findam em ações condizentes, além de uma separação entre a ação e a responsabilização da ação, e o que isso significa é uma ruptura na noção de "o meu próprio ser" (JAEGGI, 2014, p. 19), a noção de que um indivíduo é responsável pelo que faz, e condiz, o que leva à noção de que ele mesmo é dono de sua própria vida, autor de suas próprias ações. Tal noção pode levar



o indivíduo é generalizar suas ações, se ver nas ações de outros, e acreditar ter sua "individualidade" empobrecida representada por outros, e sobre isso:

What Heidegger means when he refers to failing to apprehend the “impossibility of having one’s life represented by someone else”—one dimension of our relation to ourselves in leading our lives—can be understood as a version of Kierkegaard’s project of “becoming an individual.” In Heidegger’s account this dimension of (self-)alienation—inauthenticity—results from “fallenness into others,” from a fallenness into the “public we-world,” from the “way things have been interpreted” by the “They” (das Man). To be sure, the existence of the “with-world” (Mitwelt), the social world that is shared with others, is just as fundamental to Heidegger’s analysis as being-in-the-world in general: one necessarily understands one’s own existence from within the world, and in the present context this means in relation to a public interpretation of the world. On the other hand, the social world is the cause of inauthenticity and self-alienation. Heidegger traces the circumstance that “proximally and for the most part, Dasein is not itself” back to the fact that we always already exist publicly, that we are forced to understand ourselves from within a public interpretation. (JAEGGI, 2014, p. 20)

Se retornamos um pouco à visão de Kirby sobre a noção acima, a questão da representação, e desse indivíduo inautêntico, isso pode ser visto, em uma leitura do trabalho dele, como uma questão provinda do realismo aparente, uma noção também baseada em projeção e na simulação da realidade, elevado da realidade “real” e inautêntica, a questão é que Kirby também também correlaciona isso a um indivíduo condicionado à limitação intelectual, o que Jaeggi não argumenta sobre, segundo ela a alienação é uma condição muito mais profunda e provocada pelos sistemas estruturais de cada sociedade onde a alienação pode ser visualizada.

This, too, describes a kind of domination: we have fallen under “subjection to the other,” but there is also a strange oscillation here between domination by others and self-“domination” (or self-rule), which is explained by the anonymous and fleeting character of the subject of this domination (by the “They”). The “They” is “not this one, not that one, not oneself, not some people, and not the sum of them all.” Thus this description, too, contains an element of alienation critique: what we ourselves have created turns back on us and affects us as something alien; “we ourselves” become an anonymous “no one” who can neither take responsibility for nor be made responsible for the world we ourselves have created: “it was no one.” At the same time, however, relations appear reified, as if they could not be any other way. (...) the “They” as a social power that has taken on an independent existence and is responsible for the fact that individuals cannot “re-find themselves in their own actions.” (JAEGGI, 2014, p. 20-21)

Neste cenário o indivíduo simplesmente não consegue se ver como autor se suas próprias ações, o responsável é um outrem, um subproduto de um empobrecimento cognitivo severo, uma idealização de uma entidade para além de si que age, e conseqüentemente, as

ações seguintes também são responsabilidade deste desencarne, o que cria um novo fio lógico sobre ator, intenção e consequência, desta vez abandonando a questão lógica, e tornando-se apenas uma relação rígida e alienada. Seguindo este raciocínio, pode-se comentar sobre um levantamento apresentado por Kirby posterior a sua análise de mídia, é que convém como a invenção do que chama de pseudo-autismo (KIRBY, 2008, p. 225), onde apresenta o autismo como uma condição social generalizada:

The ascription of autism is encouraged by the emergence of new technologies, especially computers, the Internet, and videogames, which enable individuals to engage with “worlds” or reality-systems without socially interacting; this systemic desocialization is subsequently extended to the “real world” in the form of a diminished capacity to relate to or to “read” other people, a preference for solitude and a loss of empathy; such technologies also do little to stimulate language acquisition. Derivative gadgets like the iPod hold their users in similarly isolated private worlds (cell phones too, though with less obvious causes). This is largely the basis for the claim that autism is integral to digimodernism, and plays much the same role within it as the neurosis did for modernism and schizophrenia for postmodernism: a focus for contemporary clinical study, a modish social buzz word, and a dimension, in varying forms, of much of the most emblematic culture of the time. (KIRBY, 2008, p. 230)

Isso também reabre a noção apresentada do paradoxo do indivíduo isolado e desindividualizado, o que pode acontecer quando um sujeito perde a sua noção de individualidade, e mesmo assim é isolado em um sistema que o condiciona ao narcisismo e individualismo, em um sistema de comunicação personalizado, projetado para o encher de si mesmo, o elevando como indivíduo único?

### 2.3.1 Identidade performativa

Em seu livro de 2014, Jaeggi cria quatro cenários fictícios baseados em questionamentos observáveis, os quais dissecam e criticam a partir de uma noção não-essencialista da identidade humana, esses quatro cenários são compostos por indivíduos alienados de formas diferentes, todos unidos por questionamentos internos que os limitam como indivíduos, todavia um deles inicialmente se destaca mais que os outros para a formulação deste trabalho, neste caso, um indivíduo pálido, incompleto, estranho e artificial (JAEGGI, 2014, p. 68).

O cenário apresentado na seção é simples, um indivíduo que assume uma performance para encaixar-se em um papel social, as ações dele não são legítimas nem autênticas de sua individualidade, são artificiais e servem para cumprir este papel, ele não é ele mesmo quando

assume este papel, é outrem, uma idealização do que ele precisa ser para atuar idealmente. Todavia, em algum ponto essa performance começa a alterar suas próprias visões de si mesmo, este sujeito começa a ter sua personalidade, interesses, visões de mundo e processos cognitivos alterados por este papel social, logo ele deixa de só assumir este papel, e tornar-se o papel, limitado por suas funções, idealizado, e tendo a sua capacidade de agir como indivíduo cortada de si, uma vez que este papel não realizado apenas por ele, e nem ele é o único a estar sofrendo este processo de alienação, ou seja, sofre um processo de desindividualização, e tem sua identidade enrijecida, tornando-se massa monolítica

First, although the behavior described here is obviously related to a kind of heteronomy, when we have the sense that the people depicted in these cases are inauthentic, we do not think of them as externally coerced. What is disconcerting, rather, is precisely the extent to which they identify with what they are doing. The more their postures become second nature to them—the more they “become what they are” and believe what they say—the more alienated or inauthentic they become in our eyes. (JAEGGI, 2014, p. 70)

No trecho acima, Jaeggi também deixa claro que esse sujeito não foi coagido a se identificar desta forma, ele passou a identificar-se assim, tornou-se natural atuar desta forma, essas performances sociais realmente tornam-se parte de cada sujeito que as toma, e mesmo que se por fora isso pareça estranho e inautêntico, a performance realmente torna-se parte do indivíduo. A autora apresenta esse conceito através de papéis sociais ligados a trabalho, o primeiro um editor iniciante em um jornal, o segundo um vendedor de uma loja, mas nos outros cenários idealizados, Jaeggi apresenta isso através de papéis sociais como um todo, isso inclui identidades humanas, desde gênero, sexualidade à racialidade, papéis sociais rodeiam as experiências humanas, e cada um destes pode ser performatizado, limitado, e alienado.

Então é apresentado a metáfora do teatro (JAEGGI, 2014, p. 72-73), a performance teatral, a atuação, é uma representação artificial construída a partir de suas aparências, sendo pré-roteirizada, e atuada por um ator, que naturalmente, não é o personagem, tal qual a audiência pode sentir-se comovida pela obra, mas também não é representada pelo personagem, nem pela performance, visto que esta é artificial, há um distanciamento entre o teatro das aparências e a realidade: a pluralidade.

Todavia, há uma quebra neste sistema, uma aproximação da performance artificial, e da audiência plural, esta começa a assimilar e adaptar maneirismos para dentro de suas identificações individuais, neste caso, tanto a performance quanto os maneirismos podem ser

vistos como memes, que vão infiltrando-se através de disseminação e imitação, se uma performance é muito bem vista, pode ser muito bem disseminada, imitada, e aceita dentro de uma comunidade, porém tem como contra-efeito a planificação da pluralidade desta mesma, a consequência são vários indivíduos sofrendo processos de desindividualização.

Ademais, se uma determinada performance começa a ser normalizada demais, pode tornar-se o status quo, e então, ao contrário os indivíduos apresentados acima, estes podem ser coagidos a tomarem estas performances para si, o que Jaeggi (2014, p. 71) aponta que pode levar ao indivíduo a sentir-se alien a seu papel social, diferente da alienação que é um processo externo internalizado, a coerção é apenas externo, por dentro a individualidade pode estar intocada, mas também inacessível.

Com isso, Jaeggi afirma que um indivíduo não é delimitado por apenas um papel social (2014, p. 75), ele é atravessado por várias demandas sociais, e naturalmente assimila diversos papéis para si, em sua vida social, um sujeito precisa revezar entre múltiplas performances diferentes, e adaptar-se para conviver em múltiplos ambientes sociais, assim como outros indivíduos, e sobre essas interações sociais:

“The human being is always himself only in ‘doubling’ in relation to a role figure he can experience. Also, all that he sees as comprising his authenticity is but the role he plays before himself and others. Roles on this view [**doppelgänger**] are not only necessary in order to make social interaction possible, whether this be a “being together” of individuals or a benign “passing each other by;” interaction mediated by roles is also constitutive of an individual’s relation to herself. When Plessner speaks of a “doubling in relation to a role figure,” he means that one depends on roles not only to become a “figure” of experience for others but also in order to become such a figure for oneself. (JAECCI, 2014, p. 77)

Com a imagem do doppelgänger, é possível correlacionar melhor a visão de Jaeggi com a teoria dos memes, é um processo de imitação de maneirismos, a diferença é claro, é que Dawkins constrói uma teoria sobre formação e replicação de culturas, enquanto Jaeggi reconhece esse processo como formador de sujeitos, mas ambos o identificam como inevitáveis:

(...) the Doppelgänger character of human beings is illusory because there are not two real entities there; our character as a “double” is a construct . There is not an internal division here to be overcome; rather, doubling is constitutive of the human self. “The human being cannot abolish his status as a Doppelgänger without negating his humanity. He cannot complain of this doubling and play it off against the ideal of an original oneness, for I can be one only with something, with someone, even if it is only myself. The human being gets a hold of himself in

others. He encounters these others on a detour via roles, exactly as the others encounter him.” (JAEGGI, 2014, p. 78)

A esse ponto, Jaeggi constrói a relação de que papéis sociais são o processo de apropriação e rejeição de comportamentos próprios e impróprios (2014, p. 84-85), e que por debaixo de todos esses papéis não um indivíduo livre único e inautêntico, não há nada, é o que apresenta como conceito da cebola, tal qual uma, o ser humano é compostos apenas de camadas, não há um núcleo (2014, p. 78), todavia, o indivíduo precisa internalizar esses papéis, e alterá-los de forma única para si, criando então uma autenticidade própria, se não, esses papéis sociais irão servir como uma forma de padronização humana.

From this perspective, alienation is present when such processes of experience are hindered or come to a standstill. What is problematic is when such processes lead to forms of specialization and one-sidedness that make it structurally impossible to broaden, transform, or redefine one’s interests. Roles are dangerous when they fix someone so that there is no longer room for her to move among different roles. (JAEGGI, 2014, p. 90)

Com isso, Hassan também toca nesse exato assunto, segundo ele, a alienação em ambientes virtuais é mais permissiva que em ambientes analógicos, uma vez que o indivíduo é vítima e perpetrador, assim como consumidor e objeto de consumo, dentro desta lógica, um sistema propositalmente limitante para a prevalência do sistema capitalista (HASSAN, 2020, p. 162).

These are: commodification, instrumentalisation, and time-space compression. In brief we can say that: commodification operates dynamically within a neoliberal market system and is afforded the widest latitude to create the basis for a culture that is almost wholly commercial; instrumentalisation algorithmically shapes the culture’s forms as an instrument of purpose, where conscious action and choice in the construction of culture are replaced by algorithmic choice that functions automatically; and time-space compression, driven by competition within and between the culture industries, means that the turnover rate at which cultural signs and symbols are marketised and distributed is increasingly accelerated, thus creating a logic where cultural forms are marked by an inherent lack of originality or innovation, and where instead culture ‘eats its tail’, to employ a phrase by Charles Babbage referring to the way computer algorithms function. These principles form the basis, the breadth, and the boundaries of what digital culture can be—and what it can’t. (HASSAN, 2020, p. 163)

Segundo Hassan, a alienação em meios digitais construiu uma cultura de monotonia, onde a produção cultural é massificada e construída para ser constantemente, e continuamente, consumida por uma audiência padronizada e condicionada a dedicar-se a

essas performances, afundando-se ainda mais em alienação e controle por meio desses ambientes, a realidade é completamente mediada desta forma, o tempo consumido por essas plataformas, interesses e identidades construídas a partir das mesmas (2020, p. 163). Ademais, identidade e cultura na era digital não podem ser originais, singulares e criativas, uma vez que tal noção vai contra a lógica de produção (HASSAN, 2020, p. 164), uma massa monolítica é mais lucrativa, principalmente quando esta passa a identificar-se através da própria lógica de produção capitalista, ou seja, uma massa padronizada.

Human bias is inherent in algorithms. They are mathematical lines of humanly-written code that direct the computer through specific steps toward specific goals. The steps and goals are inherently instrumental, with the objective being to manipulate user data in order to manipulate the web activity of the users who provide it. In terms of the argument about data corporations being the source of much cultural practice today, a certain logic follows from the algorithm's central role: if the business purports to be building 'communities' in positive ways, as Facebook avers, or if it provides access to the world's knowledge and information through connectivity, as Google claims, then these practices must also be the source of much of Williams's 'common meanings' that constitute culture within our digital lives. However, the forms of cultural practice emerging from what is essentially a process of technological determinism necessarily reflect the biased and instrumental logic of the algorithms that produce them. And it follows that if Facebook and Google stifle innovation through their respective monopolies, then the forms of culture that develop from our interactions with them will reflect this imperative—i.e. they will be restrictive, culturally repressive, and 'one-dimensional' because of the orientation toward the programmed needs of the algorithm. (HASSAN, 2020, p. 165-166)

A alienação em ambiente digital é mais permissivo e perigoso que anteriormente, o indivíduo é retroalimentado de si, em espaços construídos para serem hegemônicos, e oferecerem o conforto de serem o reflexo do usuário, estes ambientes levam à disseminação de comportamentos que constroem identidades padronizadas que buscam representar grupos diversificados de forma simplista e planificada, expurgando qualquer tipo de diversidade indesejada, e glorificando a projeção pessoal como forma construção de identidade coletiva, ou seja, coletivos hegemônicos, alienados, e de fácil controle.

## 2.4 O SUJEITO PTOLOMAICO

O sujeito descrito anteriormente não é nenhuma figura revolucionária, a teoria da alienação não é novidade, e já é senso comum o efeito que as redes sociais possuem em seus usuários, as consequências são visíveis, e talvez o campo científico esteja chegando ao ponto de precisar se voltar seriamente a este questionamento, Hassan descreve isso em toda sua

obra, e no caso, este, possui a condição de criticar cada um desses autores, e afirmar estas necessidades, coisa que este trabalho não possui a proeza de realizar, naturalmente. Todavia, com o vislumbre do que foi pesquisado e estudado, é possível tomar a liberdade de teorizar, ou pelo menos hipotetizar o que já seria observável mesmo sem uma bibliografia, sem um estudo sério, apenas pela noção empirista de habitar os ambientes virtuais. Ademais, apesar de impossível observar algum fenômeno com olhos livres de enviesamento, não existe motivo por qual não relatar o já observável, já comentado, e já problematizado, por isso, com segurança, é crível que o conceito anteriormente apresentado do sujeito ptolomaico possa ser apresentada agora com mais detalhamento.

- a) o sujeito ptolomaico é o resultado de um sistema de comunicações e disseminação de informações sicofanta, personalizado para manter esse sujeito em seus próprios interesses, e naquilo que confirme seu viés, seu ego, e seus preconceitos, ele está afundado em si mesmo;
- b) o sujeito está condicionado ao narcisismo, não porque seja de fato narcisista, mas sim porque o sistema precisa desse condicionamento para funcionar, o sujeito se torna estreito, raso, e incapaz de realizar um mundo para além de suas visões individuais, sua noção de coletivo é individualista e baseada em projeções próprias;
- c) o indivíduo é intelectualmente boicotado pelo sistema, que o alimenta de informações inúteis, ou produzidas por fontes dúbias, as condições necessárias para construção de postura crítica são severamente encurtadas e depredadas, formando um indivíduo acrítico, incompetente, incapaz de interpretar o mundo ao seu redor, e extremamente limitado;
- d) o indivíduo é condicionado ao individualismo, a tela que observa o sublima da realidade, ele está sozinho em multidão, impedindo a construção de coletividade real, já que esta é substituída pela projeção da realidade de um sujeito no outro;
- e) o sujeito é mantido dentro da rede por tempos crescentes de tempo, chegando a uma condição de presença online “crônica,” o que leva à distorção da realidade a sua frente, uma vez que sublimado, é transportado para um “mundo digital,” e cognitivamente, e passa a operar segundo a lógica digital;
- f) o sujeito é profundamente alienado, sua identidade é inautêntica e massificada, ao sofrer com a desindividualização acredita ser único e

especial, mas é apenas uma imitação de vários outros iguais, um *doppelgänger* previsível;

- g) sua identidade é baseada em uma performance artificial que busca simplificar as complexidades do indivíduo, o planificando em um ideal inautêntico de si mesmo, essa performance é alienada e baseada na personificação de papéis sociais, invés de sua apropriação, o que evita do indivíduo moldar uma personalidade própria, o tornando parte de um monolito social;
- h) ao ter sua bolha furada, o indivíduo torna-se hostil a qualquer tipo de pluralidade que aflija sua visão limitada e egocêntrica, ele, afundado em si mesmo, não é capaz de se ver como parte do problema, ou como o problema em si, não reconhece suas próprias ações, e não se responsabiliza por seus atos, é um indivíduo infantilizado e vitimista.

Ademais, é importante ressaltar que o realismo aparente, e o hiperrealismo de simulação, criam nas redes um ambiente onde a ficção e a realidade misturam-se, além da noção de anonimidade que permeia toda a comunicação digital, a realidade na internet é um acordo ingênuo entre sujeitos que querem ser levados a sério, mas carecem de qualquer tipo de materialidade em primeiro momento, a oposição a isso seria a auto-exposição dentro desses ambientes hostis, o que vem se tornado mais comum desde a criação da web 2.0 mas levam ao risco da exploração indiscriminada de dados pessoais por meio dos serviços que o usuário utiliza.

Cada uma dessas afirmações possui respaldo nos textos apresentados, no mais, são simplificações devido à natureza deste trabalho, cada ponto pode ser aprofundado em estudos de caso isolados utilizando-se das bases teóricas já publicadas, a tentativa de construir a imagem do sujeito ptolomaico neste trabalho é uma simples tentativa de pôr estas obras para conversar, contextualizando no objeto de estudo, comunicação e trânsito de informações em ambientes digitais, e uma tentativa de dar rosto e nome ao que seria um possível novo perfil de usuário da informação que está surgindo nas ondas agitadas do mar digital, talvez um retorno ao conceito do homem subterrâneo, popularizado pelo livro *Notas do Subterrâneo*, do escritor russo Fiódor Dostoiévski, publicado em 1864, um sujeito anônimo, amargo, anti-social e profundamente ressentido (LEAL, J; LEAL, M; BARROS, 2015), ao gosto do romantismo sombrio, uma lógica que talvez poderia ser aplicada ao sujeito ptolomaico, visto que o movimento é recheado de figuras narcisistas, idealistas, e embriagadas para além da sensibilidade e bom senso, o que, no entanto, seria apenas uma ironia, e fruto de composição artística, agora torna-se modelo de comportamento para um ambiente real.



Ademais, o sujeito é moldado pelos sistemas e sociedade para ter esse padrão de comportamento, Kirby também fala sobre isso ao apresentar seu conceito de uma sociedade da incompetência:

Today the dominant ideology of cultural critique is consumerism (not humanism, Marxism, Christianity, etc.); consumerism dictates that one woman's money is as good as another's, leveling the interpretive ground; consumerism privileges too the response of the targeted market; and so an infantilized "popular" culture at best elides, at worst scorns all cultural knowledge and training (which presuppose maturity). [...] Cultural antielitism is proto-elitism in denial. Consumerism permits all to choose, reject, and assess texts equally, evened out by identical purchasing; it's hostile to cultural knowledge and training since discrimination may well induce a refusal to acquire the latest textual turd. In this climate media criticism of the arts evaluates the market viability of a product, advises on whether to disburse for it or not, and replaces the humanism overthrown by postmodernist intellectuals with the arrogant anticompetence of consumerism. (p. 243)

Para ele (KIRBY, 2008, p. 244) a internet cria uma grande narrativa mentirosa onde suas estruturas são vistas como revolucionárias, democráticas, joviais, e renovadoras, novamente, uma mentira, um disfarce para um mercado liberal de comodificação de informação, um sistema de anti-competência proto-elitista, uma rejeição à complexidade, estudo e educação, que abraça a natureza sicofanta do discurso liberal de pseudo-autoridades em busca de lucro e aprisionamento do sujeito dentro deste mesmo sistema, um hostil à própria ideia de competência e libertação.

Se esse é o usuário, e este é o ambiente no qual habita, o expoente de consequências toma formas severas, e se partido do pressuposto apresentado, uma observação empirista pode apresentar padrões de comportamentos no qual usuários de redes de comunicação apresentam, apesar de não conseguirem notar, como apresentado por Jaeggi, um dos fatores da alienação é quebra da noção entre autoria de uma ação e sua consequência.

### **3 AS CONSEQUÊNCIAS**

Para a observação das teorias expostas neste trabalho, a construção de um trabalho de cunho teórico sobre o fenômeno das comunicação digitais, com foco na rede social Twitter foi usado, capturas de tela de conversas, discussões e interações sociais entre usuários, e análises discursivas. Todavia um enorme obstáculo foi encontrado, o fato de que em ambientes digitais, estabilidade e verificação de legitimidade é um grande desafio, primeiramente, porque nenhum pedaço de informação tem o dever de ser mantido, o autor pode apagá-lo

quando quiser, e se uma situação mostra-se constrangedora, expositiva ou perigosa para um indivíduo, porque não o iria? e segundo, a internet é um campo de anonimidade e exposição seletiva.

Todavia, a internet também é um canto de permanência seletiva, através da memória dos usuários, memes, e outras formas de externalização discursiva, por exemplo, um comentário vexatório pode ser eternizado em uma *copypasta*, que seria a repetição descontextualizada em massa de um pedaço de texto, por motivos de comédia ou choque, uma forma de eternizar uma memória coletiva. No entanto, essa mesma memória pode ser distorcida, tornando-se uma narrativa conveniente, uma fabricação, desenvolvida por um processo que poderia ser comparada simplificada à uma brincadeira de telefone sem fio, a diferença é que a primeira pode realmente causar problemas e danos aos usuários, ao perder seus limites, e virar uma fabricação da realidade, uma pós-verdade conveniente. Com isso, algumas características discursivas foram identificadas, essas tornam-se padrões de comportamento na internet e mediam interações sociais:

- a) interações on-line são baseadas em pressuposição de identidades, intenções e significados, as quais faltam competência de análise e interpretação textual, bom senso, e sobriedade, o indivíduo lê o texto da forma que quer, dá significado da forma que deseja, e responde de acordo, provocando conclusões adversas e imprevisíveis;
- b) discursos enfáticos de grandiloquência tendem a chamar um tipo de atenção especial, uma vez que o usuário é condicionado ao narcisismo e tem suas visões de mundo limitadas a si próprio, crença na grandiosidade própria é um produto, e seu consumo é o que pode ser chamado de engajamento;
- c) o usuário é carente de atenção, e, ou constantemente briga por essa atenção, se expondo, discutindo, e assediando terceiros, ou busca ofuscar, minar e construir interações tóxicas dentro de situações onde não conseguem se projetar particularmente, criando uma tendência ao assédio moral como forma de comunicação on-line;
- d) há uma ruptura na dinâmica de separação entre a vida social e pública de um indivíduo, grande parte pode ser exposta de forma natural, ao ponto de que assuntos, discussões e questões de caráter pessoal podem ser discutidas abertamente nesses ambientes, o que pode levar a indivíduos acreditarem que toda e qualquer discussão possui esse caráter público, expondo, constrangendo e cobrando esse mesmo tipo de postura de outros usuários, e

quando não suficiente, podem expor uns aos outros, ou fabricar essas situações, tornando a internet em uma espécie de panóptico;

- e) a falta de responsabilização por ações particulares pode levar ao desenvolvimento de um discurso hostil, violento e forçadamente intimista, não é incomum indivíduos se aproveitarem de anonimidade para ofender, perseguir e atormentar outros indivíduos por causas diversas, é um ambiente que permite esse tipo de atitude, a normaliza, e por falta de políticas efetivas de controle, a incentiva;
- f) existe uma tendência à adesão de vocabulários, atitudes e discussões pseudo-políticas, assim como essencialismo de identidade, que levam à disseminação de ideais reacionários através noções alienadas de performatividade social, individualismo e culto de personalidade a pseudo-autoridades;
- g) culto ao dualismo narrativo, onde em prol de uma liberdade de expressão idealizada, posições anti-sociais e injustificáveis podem tornar-se defensáveis por circuitos de mídia, sendo assim propaganda para ideais danosos, como crimes de ódio, e a normalização de discursos provenientes deste sobre a desculpa de que todos os lados deveriam ser ouvidos;
- h) planificação de debates e opiniões, uma vez que números de curtidas, compartilhamentos e outros indicadores de popularidade tornam-se verificação de poder de retórica, o que faz que autoridade formal em um assunto passa a não ser mais requerida em redes sociais, grupos inteiros tendem a repetir, imitar e performar as opiniões e visões de mundo de usuários com alto alcance, ou seja, influenciadores digitais, e quem diz o que é mais importante do que o que está sendo dito;
- i) a transformação da hiper-contextualização em um statu quo do consumo de mídias, sem início e sem fim, um pedaço de informação para ser compreendido necessita de um público subterrâneo que irá de encontro a uma alta carga de horas gastas em permanência nesses espaços digitais, criando uma comunidades usuários cronicamente on-line afastados da realidade;
- j) o estado de êxtase apresentado por Baudrillard aqui encontra-se distorcido para além de seus problemas originais, com os tópicos acima o êxtase da comunicação não resume-se apenas à alienação do consumismo, mas também em um constante estado de hostilidade e assédio que desenvolve-se em

constantes surtos coletivos, lembrando à noção apresentada anteriormente sobre o homem subterrâneo de Dostoiévski, ambientes digitais condicionam e exploram lado escuro, ressentido e cinicamente cruel de seus usuários, tornando isso uma realidade imediata, uma forma de discussão, e um padrão de comportamento e interação social.

Em busca de observar essas afirmações acima, uma série de situações e cenários foram observados e registrados, mas infelizmente nem todos podem ser utilizados para a comprovação, uma vez que, novamente, nenhuma peça de informação digital possui concretude para garantir algum tipo de segurança de sua própria existência, tudo pode ser apagado, e o que sobram são capturas de telas, relatos pessoais, e vítimas.

Para iniciar, é preferível debater sobre a sétima afirmação, uma vez que esses debates dualistas podem gerar consequências registradas por veículos oficiais, por exemplo, o caso ocorrido no 7 de fevereiro de 2022, onde o influencer e até então apresentador do Flow Podcast, Bruno Aiub, popularmente conhecido como Monark, defendeu a criação de um partido nazista brasileiro, e em suas próprias palavras disse “se o cara quiser ser um antijudeu, eu acho que ele tinha o direito de ser,” para uma audiência de 3,6 milhões de assinantes de seu canal, uma das maiores do Brasil (ALECRIM; MOLITERNO; TORTELLA, 2022).

Mas este não é um caso isolado, Bruno Aiub anteriormente já havia questionado se racismo é crime, comparado homofobia a beber refrigerante, que no caso seria um direito do indivíduo, defendido pedofilia como um fetiche sexual, e monetização de terras indígenas em prol de “levar mais civilização” (G1, 2022). Novamente, isso foi dito em frente a uma audiência de idade variada de 3,6 milhões de usuários, e não foi até sua última declaração defendendo antisemitismo, que recebeu algum tipo de punição, rasa, uma vez que continua ocupando o mesmo espaço midiático que já ocupava.

Um segundo exemplo sobre como esse tipo de discussão pode gerar propaganda para ideologias de ódio, pode exemplificar a série Preconceito do canal do youtube Spotniks, onde põem indivíduos de realidades distintas para debater sobre assuntos nos quais são antagônicos, esses debates são geralmente formulados entre um indivíduo pertencente a uma identidade minoritária, ou posição social fragilizada, diante de um outro conservador, ou reacionário, esses debates tornam-se unilaterais no momento que analisa-se que o primeiro indivíduo precisa defender seu direito de existência, enquanto o segundo, seu “direito” de ódio. Por exemplo, no vídeo intitulado “Colocamos uma mulher TRANS e uma FEMINISTA RADICAL para conversar (sem que elas soubessem),” uma mulher trans precisa defender seu direito a dignidade e bem estar social, enquanto sua “adversária de debate” defende sua

exclusão social, através de uma ideologia que afirma que ela não deveria existir (SPOTNIKS, 2021). Tal noção é evidenciado no próprio título, cuja grafia foi mantida exata ao ser transcrita, existe uma ênfase em quem são os debatentes, em choque um ao outro, torna-se uma tentativa cínica de chamar atenção e normalizar a ideia de que ambas as participantes são duas posições legítimas de expressão. Ambos os casos apresentam um tipo específico de irresponsabilidade que David Harvey alertara em sua crítica à condição pós-moderna, uma questão de hiper-retórica:

Indeed, the hyper-rhetoric of this wing of the postmodern reaction can dissolve into the most alarming irresponsibility. In reading Jameson's account of schizophrenia, for example, it is hard not to impute euphoric qualities to the hallucinogenic rush of intoxicating experiences behind the surface appearance of anxiety and neurosis. (HARVEY, 1990, p. 351)

Ademais, esse tipo de hiper-retórica, assim como suas consequências, no caso o que compara com a ansiedade, neurose e esquizofrenia podem ser vistas por todos os lados da internet, os outros nove tópicos apresentados acima mesclam-se na mesma alucinação apresentada por Harvey, um êxtase que desafia a noção da lógica e racionalidade humana, tornando a internet uma área de suspensão racional, um reino de amargura, ressentimento e loucura.

Figura 1 - Captura de tela de um tweet de Royce White.

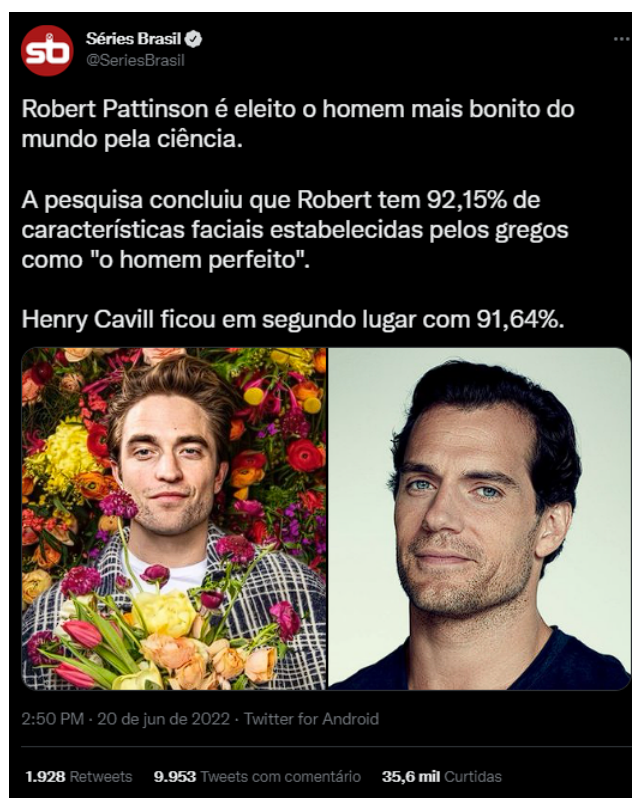


Fonte: WHITE (2022)

No texto acima podemos ver um pouco desta hiper-retórica, e da questão da insanidade nas redes sociais, Royce White, ex-jogador de basquete estado-unidense, e agora político, cria um emaranhado retórico que não sequer faria sentido destrinchar, não é baseado em lógica discursiva factual, é baseado em ideologia, uma narrativa composta para propaganda de uma lógica já aceita dentro de um grupo, primeiramente, uma noção deturpada sobre a identidade judaica, da qual Karl Marx fazia parte, uma segunda sobre o que seria o antissemitismo, e uma terceira sobre identidade feminina, algo que poderia ser apontado como transfobia e misoginia, por, primeiramente afirmar que Karl Marx queria ser uma mulher, e tratar isso como um problema, e a segunda, tratar a imagem de uma mulher branca como um inimigo aos ideais que defende, de “ordem natural,” e cunho religioso.

A própria leitura do texto acima apresenta um certo grau de insanidade, e não seria estranho que o leitor observasse isso e fizesse uma careta, primeiramente se questionando porque que algo como isso seria importante de ser estudado, visto que até com o mínimo de bom senso isso seria considerado absurdo, e segundo, porque uma própria explicação sobre isso já requer um abandono das faculdades mentais de lógica e racionalidade, todavia, este é o padrão de comportamento observável ao utilizar redes sociais.

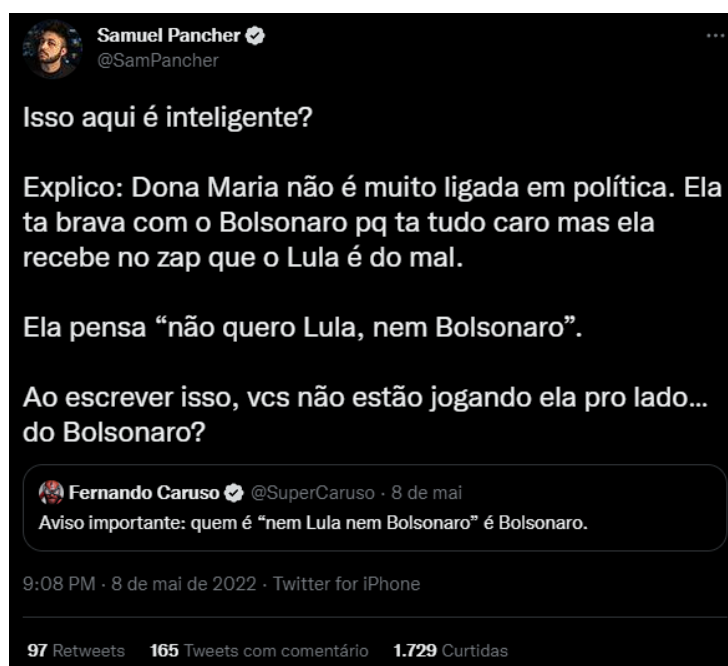
Figura 2: Captura de tela de um tweet do perfil Séries Brasil.



Fonte: SÉRIES BRASIL (2022)

Este segundo exemplo leva à discussão sobre pós-verdades e legitimidade na internet, nele há uma notícia que estampa os rostos dos atores Robert Pattinson e Henry Cavill em uma chamada afirmando que foram eleitos os homens mais bonitos do mundo através da “ciência,” não há fontes, nome de pesquisadores envolvidos, metodologia de análise, nem um hyperlink para qualquer notícia, apenas uma afirmação. Primeiramente, a noção de beleza através de um viés científico, e principalmente a afirmação disso para a exaltação de dois homens brancos europeus é, indiscutivelmente, uma noção proveniente dos estudos sobre eugenia (SICARDI, 2020), e uma entidade de pesquisa que aprovasse tal estudo se classificaria como uma instituição eugenista, todavia, como dito, não há nenhuma prova que esse estudo sequer exista, é uma pós-verdade, uma fabricação, e pode-se pressupor que afirmação tenha sido planejada apenas para o engajamento de usuários sem conhecimento sobre formas de verificar realidade, e interagem mesmo assim, enfurecidos com tal notícia, com todo o direito, mas ainda assim, uma notícia falsa, uma isca.

Figura 3: Captura de tela de um tweet de Samuel Pancher.



Fonte: PANCHER (2022)

Nesta terceira imagem, o autor, para justificar uma réplica ao tweet original, cria uma figura hipotética, na qual reifica para construir uma narrativa, Dona Maria não existe, é uma figura imaginária criada pelo autor apenas para se justificar, mas no entanto, exala seus

preconceitos em uma idealização de um terceiro. O conceito de reificação segundo Hassan (2020) pode ser simplificado como uma fabricação da realidade, uma hipótese, que começa a ser levada a sério como realidade concreta, a ficção torna-se realidade para construção de narrativa, recontextualização, e fabricação de pós-verdades, é apenas fantasia, pressuposição, preconceito e idealização, tudo, menos realidade.

Figura 4: Captura de tela de uma interação on-line.



Fonte: AIUB (2022)

Na interação acima pode-se ver a questão de alcance e legitimação discursiva na internet, Bruno Aiub expressa uma opinião rasa sobre política, que, devido a sua audiência, ganha notoriedade de autoridade, no caso, uma pseudo-autoridade, um cientista político formado pode construir uma opinião contrária, o rebatendo, e mesmo assim ganhar pouca ou nenhuma atenção, o que faz uma publicação possuir relevância são curtidas, compartilhamentos e interações, sejam positivas ou negativas, é a atenção e a discussão que importa, o engajamento apenas.

Esse tweet também leva em consideração uma questão da internet, o selo ao lado do nome de cada um dos usuários apresentados representa que são verificados, ou seja, que a rede social os reconhece como eles, são legítimos, e não anônimos. Tal prática vem sendo utilizada para separar contas que se escondem em pura anonimidade, de personalidades públicas, todavia, em novembro de 2022, o até então atual presidente do Twitter, o bilionário



Elon Musk, anunciou um sistema de assinatura de verificação onde qualquer usuário poderia pagar por mês para ser verificado, o que naturalmente levou a contas anônimas criarem contas satíricas de empresas, famosos e entidades como piada, o selo de verificado permitia que se passem por essas pessoas, um destes, se passou pela pela companhia Eli Lilly, uma farmacêutica americana, anunciando que insulina se tornaria gratuita, antes de dizer que custaria 400 dólares cada frasco, no mesmo dia as ações na bolsa de valores da companhia despencaram, provocando um surto especulativo, e perda de milhões de dólares (GATLIN, 2022). A realidade na internet é apenas uma questão de confiança, quem está do outro lado não precisa possuir uma face.

Figura 5: Captura de tela de uma interação no Twitter.



Fonte: LIMA (2022)

A figura acima mostra uma interação entre dois usuários, no qual apenas a primeira manteve a postagem de pé, a resposta foi apagada, mas mesmo assim tal imagem foi escolhida

para ilustrar duas situações comuns na internet, a primeira é a impermanência das ações de cada usuário, não há nada que impeça um usuário de apagar uma ação dele, esta captura no caso, foi tirada antes de ser apagado, tal evento foi preservado como uma memória coletiva no site, e a frase “aqui percebemos a riqueza implícita na sociedade burguesa” tornou-se uma piada, uma corypasta que evidencia seu absurdo.

A segunda questão que essa imagem levanta é a escalada de causa e efeito, a postagem original é sobre uma marca de sorvete mais cara que as populares, porém a resposta já é uma pressuposição de riqueza, escrita através do exagero de uma situação mundana ser comparada a um crime de ódio, e a pressuposição da autora do tweet ser descendente de um escravista por conta disso, além da implementação de uma lógica pseudo-política, que apropria-se de estudos sociais para a construção de uma narrativa vazia, ou seja, uma forma de despolitização, a utilização dos estudos políticos neste exemplo não são usados para abrir discussão política, mas instrumentalização narrativa, uma forma de gerar choque, chamar atenção, despolitizar perspectivas políticas sérias, e servir como um "gemido maligno" de um indivíduo subterrâneo.

Os exemplos apresentados são apenas alguns do que foi observado, não é possível capturar cada interação, e rastrear cada fenômeno visível para a escrita de um trabalho, mas é possível apresentar essas afirmações, e talvez, convidar o leitor a observar com seus próprios olhos utilizando as redes sociais para tal qual, todo que foi apresentado pode ser observado, as teorias aplicadas, e vislumbradas, esses fenômenos são visualizáveis em repetição constante e através do vislumbre das ideias apresentadas aqui, o leitor possa carregar a sensibilidade crítica dos autores aqui apresentados.

Por fim, se este é o ambiente digital no qual o perfil de usuário ptolomaico habita, é possível afirmar uma única coisa, é um espaço que abandona todas as pressuposições lógicas e racionais, para o vislumbre de um mundo comandado pelo caos e pela loucura.

### **3 CONCLUSÃO**

Apesar da análise da seção anterior, as reais consequências do novo tipo de comunicação que surge através das tecnologias digitais ainda está a ser observado, conclusões iniciais podem ser tiradas através da revisão de literatura, por exemplo, Kirby ao analisar as interações de usuários na caixa de comentários de uma notícia do jornal The Telegraph em 2008 (KIRBY, p. 108), encontra um emaranhado de absurdos, onde ego, pseudo-política e paroquialismo combinam-se em uma guerra de comentários desproporcionalmente despejados

em um uma matéria que indicava livros potencialmente interessantes para a demografia do jornal.

Hassan (2020) também analisa um fenômeno digital, neste caso, um um mais socialmente significativo, a primavera árabe em 2011, nascido de movimentações on-line, e organizado através de redes sociais, onde denota que as organizações políticas dos movimentos eram fundamentalmente falhas, desorganizadas, e ideologicamente ambíguos, recheado de ideias liberais de despolitizados disfarçados de revolucionários, o resultado foi um movimento que perdeu seu foco, e virou na contramão, algo similar aos protestos brasileiros de 2013, as jornadas de junho.

Em 2016, Wolfgang Streeck buscou prever as consequências dos fenômenos que observava, e chamou de interregno, o momento que um sistema social está morrendo, e seus sucessor ainda não está pronto para assumir, o que resta é caos, no caso, explica que o século XXI é a cova do capitalismo, mas com os efeitos de despolitização provocados pelos meios de comunicação, uma sociedade pós-capitalista não pode surgir, o resultado, o interregno, uma paisagem de puro caos, no qual diz:

With individuals deprived of collective defences and left to their own devices, what remains of a social order hinges on their motivation to co-operate ad hoc with other individuals, driven by elementary interests in individual survival and, often enough, fear and greed. As society loses its ability to provide its members with effective protection and proven templates of social action and social existence, individuals have only themselves to rely on while social order must depend on the weakest possible mode of social integration – Zweckrationalität (or ‘instrumental rationality’). (STREECK, 2016, p. 69)

Streeck descreve uma sociedade onde a realidade não importa para além do que pode ser instrumentalizado através de falácias e narrativas sicofantas, tornando-a desestabilizada, desinstitucionalizada e ingovernável. Hassan crítica tal visão, ao analisá-la como uma narrativa apocalíptica em *Condition of Digitally*, todavia, é importante destacar que tal livro foi publicado no ano 2020, não haveria como prever a aceleração da digitalização da vida real ao longo da pandemia, ou os fenômenos que surgiram com esse período de reclusão onde grande parte da comunicação global foi transferido para os meios digitais, e o impacto causado ainda está sendo estudado.

Ademais, a ideia para a construção deste trabalho, assim como o subtítulo, foi provida por uma obra artística em questão de vale a pena ser referenciada para a conclusão, no caso, o jogo de vídeo game *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, do diretor japonês Hideo Kojima, o qual descreve sua obra como uma meta-narrativa pós-moderna sobre uma nova era de

informação. Em seu clímax, uma entidade nascida de uma inteligência artificial condena a humanidade a uma era de dominação, não através de um controle autoritário, mas sim um sistema de seleção, personalização e contextualização de informações, *Selection for Societal Sanity*, cuja ideia não difere em nada da web 2.0 descrita por Pariser, todavia, apresentado quase 10 anos antes, em 2001.

What we propose to do is not control content, but to create context (...) The digital society futhers human flaws and selectively rewards development of convenient half-truths. Just look at the strange juxtapositions of morality around you (...) Everyone grows being told the same thing, be nice to other people, but beat out the competition, “you’re special,” “Believe in yourself and you will succeed” but it’s obvious from the start that only a few can succeed... (,,,) you exercise your right to freedom and this is the result, all rhetoric to avoid conflict and protect each other from hurt. The untested truths spun by different interests continue to churn and accumulate in the sandbox of political correctness and value systems. Everyone withdraws into their own small gated community, afraid of a larger forum, they stay inside their little pounds, leaking whatever truth suits them in the growing cesspool of society at large. The different cardinal truths neither clash nor mesh, no one is invalidated but nobody is right. Not even natural selection can take place here, the world is being engulfed in “truth.” And this is the way the world ends, not with a bang, but a whimper. (METAL..., 2001)

A citação acima termina com uma referência à poesia “*The Hollow Men*” de T. S. Elliot (1934), um clássico sobre as instabilidades sociais do período entre-guerras, e a fragilidade da sociedade, algo que conversa com o interregno de Streeck. Ademais, o texto acima simplifica através da liberdade artística de grande parte das teorias e hipóteses aqui apresentadas.

Com isso é importante dizer que a revolução digital não deve ser vista com os olhos do ludismo, apesar da carga negativa apresentada, ela não irá embora, e não precisa ir, mas cada passo de sua aplicação deve ser respondido com uma infinidade de questionamentos. As consequências apresentadas também aparentam não ter uma solução nem a curto, nem a médio prazo, e o que viria a longo prazo ainda é uma incógnita, por exemplo, Pariser (2011) conclui seu livro buscando soluções no campo individual, porém o sujeito é alienado, empresarial, no entanto o sistema vigente é capitalista, e governamental, mas isso significa intervenção estatal, ou seja, existe uma situação paradoxal entre os interesses que geram o problema e a solução.

Ademais, Kirby finaliza seu livro avisando sobre a sociedade da incompetência, aqui já discutida, e Hassan convoca todas as áreas das ciências humanas para focar na digitalidade como um problema a ser discutido, todavia, aparentemente não é possível observar uma

solução para os problemas aqui apresentados, e ressalta que a digitalidade tira o foco de problemas imediatos tal qual o aquecimento global,

Por conta disso, seria melhor não buscar o mesmo com este trabalho, o que aqui foi apresentado é resultado de uma pesquisa mínima na infinidade de ramificações que este assunto pode tratar, e talvez um vislumbre de como as ciências da informação podem dialogar com tal assunto.

A perspectiva de de Wolfgang Streeck talvez seja o melhor tom para acabar esta pesquisa, o mundo conhecido está acabando, o futuro tem o tom escuro e desconfortável de uma sociedade ainda mais alienada e colonizada pelos meios eletrônicos, tendo cada segundo de seu presente sugado por um sistema de capitalização e comodificação do próprio indivíduo, talvez essa visão escura não passe de uma narrativa aqui construída, mas com certeza, não é uma que deva ser ignorada.

## REFERÊNCIAS

AIUB, Bruno. Do poder em si. Brasil: 3 de nov, 2022. Twitter: @Monark. Disponível em: <https://twitter.com/monark/status/1588012486774644738>. Acesso em: 25 de nov, 2022.

ALECRIM, Giulia; MOLITERNO, Danilo; TORTELLA, Tiago. Monark é desligado do Flow Podcast após defender existência de partido nazista. CNN, São Paulo, 08 fev, 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/monark-e-desligado-do-flow-podcast-apos-defender-existencia-de-partido-nazista/>. Acesso em 18 nov, 2022.

BAUDRILLARD, Jean. The ecstasy of communication. *in*: FOSTER, Hal (ed.). The anti-aesthetic. Port Townsend: Bay Press, 1983. p. 126-136.

DAWKINS, Richard. Memes os novos replicadores. *in*: DAWKINS, Richard. O gene egoísta. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. cap. 11, p. 337-356.

ELIOT, T. S. Poems (1909-1925). London: Faber & Faber Limited, 1934.

ESTÉVEZ, Silvia Mejía. Is nostalgia becoming digital? Ecuadorian diaspora in the age of global capitalism. London: Social Identities: Journal for the Study of Race, Nation and Culture, vol. 13 issue 3, 2009, p. 393-410.

G1. Antes da fala sobre nazismo, Monark já comparou homofobia a beber refrigerante e questionou se opinião racista é crime. G1, 08 fev, 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2022/02/08/antes-de-fala-sobre-nazismo-monark-ja-comparou-homofobia-a-beber-refrigerante-e-questionou-se-opinioao-racista-e-crime.ghtml>. Acesso em 18 nov, 2022.

GATLIN, Alisson. Eli Lilly dives after fake Twitter account promises free insulin; takes Novo Nordisk, Sanofi with it. Investor's Business Daily, Los Angeles, 11 nov, 2022. Disponível em: <https://www.investors.com/news/technology/lly-stock-dives-taking-novo-sanofi-with-it-after-fake-twitter-account-promises-free-insulin/>. Acesso em 19 nov, 2022.

HARVEY, David. The condition of postmodernity. Massachusetts: Blackwell Publishers, 1990.

HASSAN, Robert. The condition of digitality: a post-modern Marxism for the practice of digital life. London: University of Westminster, 2020.

JAEGGI, Rahel. Alienation. New York: Columbia University Press, 2014.

KIRBY, Alan. Digimodernism: how new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture. London: Continuum, 2009.

LEAL, Julie Christie D.; LEAL, Mauro Lopes; BARROS, Roberto Almeida Pereira. O homem do subsolo: uma leitura nietzscheana. *Aufklärung: Revista De Filosofia*, v. 2 n. 2, p.229–246, jul-dez 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/arf/article/view/24913> Acesso em: 18 nov, 2022.

LIMA, Catharina. Eu: preciso comer coisas geladas por x dias Meu pai:. Florianópolis: 3 de abr, 2022. Twitter: @quasemiss. Disponível em: <https://twitter.com/quasemiss/status/1510793215707734019>. Acesso em: 25 de nov, 2022

LYOTARD, Jean François. *The postmodern condition*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984.

METAL gear solid 2: sons of liberty. Tóquio: Konami Computer Entertainment Japan, 2001. 1 jogo eletrônico.

PANCHER, Samuel. Isso aqui é inteligente? Explico: Dona Maria não é muito ligada em política. Ela ta brava com o Bolsonaro pq ta tudo caro mas ela recebe no zap que o Lula é do mal. Ela pensa “não quero Lula, nem Bolsonaro”. Ao escrever isso, vcs não estão jogando ela pro lado... do Bolsonaro?. Brasil: 8 de maio, 2022. Twitter: @SamPancher. Disponível em: <https://twitter.com/SamPancher/status/1523454920061456384>. Acesso em: 25 de nov, 2022.

PARISER, Eli. *The filter bubble: what the internet is hiding from you*. New York: The Penguin Press, 2011.

SICARDI, Arabelle. *The ugly truth: what happens when the government enforces beauty standards*. Grow by Ginkgo, Boston, 12 abril, 2020. Disponível em: <https://www.growbyginkgo.com/2020/12/04/the-ugly-truth/>. Acesso em 19, nov, 2022.

SILVA, Jerto Cardoso da; GARCIA, Edna Linhares. *Produção da subjetividade e construção do sujeito*. Santa Cruz do Sul: Barbaroi no. 35, 2011.

SPOTINIKS. Colocamos uma mulher trans e uma feminista radical para conversar (sem que elas soubessem). Spotniks, 2021. 1 vídeo (26 min). Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=EgHfwfUjpiQ&ab\\_channel=Spotniks](https://www.youtube.com/watch?v=EgHfwfUjpiQ&ab_channel=Spotniks). Acesso em: 18 nov, 2022.

SÉRIES BRASIL. Robert Pattinson é eleito o homem mais bonito do mundo pela ciência. A pesquisa concluiu que Robert tem 92,15% de características faciais estabelecidas pelos gregos como "o homem perfeito". Henry Cavill ficou em segundo lugar com 91,64%. Brasil, 20 de jun, 2022. Twitter: @SeriesBrasil. Disponível em: <https://twitter.com/SeriesBrasil/status/1538942314902704129>. Acesso em: 25 de nov, 2022.

STREECK, Wolfgang. *The post-capitalist interregnum*. London: Juncture. vol. 23 issue 2, 2016.

WHITE, Royce. Karl Marx was an anti-Jew who resented his paternal lineage of Rabbi's and took up an intellectual countermovement that rejected God. Which is a rejection of the natural order... He wanted to be a European woman. If you follow him or any offshoot, you're following a White woman. Minnesota, 10 de out. 2022. Twitter: @Highway\_30. Disponível em: [https://twitter.com/Highway\\_30/status/1579513875078467585](https://twitter.com/Highway_30/status/1579513875078467585). Acesso em: 25 de nov, 2022.